Belgien bfr 156,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 1050,- Luxemburg Lfr 156,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 590,-

# PC Games Disc & Mag




COMPUTEC VERLAG

11/94

DM 7.-




Overlord
Tie-Fighter
D-Day
Theatre of Death

Kugeln statt Polygone

## Ecstatica

Besser als Alone in the Dark

Live dabei: ECTS

## London-Messe

Alle Spiele des Winters

Meisterwerke

## Colonization

## System Shock

Fast fertig

Dawn Patrol
Inferno
Space Quest 6
King´s Quest 7

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

COVERDISK

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK



Demoversion des Software 2000-Hits. Eine Saison voll spielbar!







neue Level

mit Cheat-It

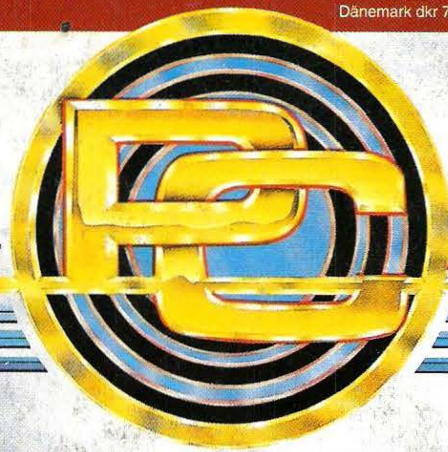
Der ultimative Game-Cheater

386 • Tastatur • Maus

Schweiz sfr 19,80 Belgien bfr 450,- Luxemburg Lfr 450,- Niederlande hfl 23,-
Dänemark dkr 78,- Österreich öS 145,- Griechenland DR 3.000 Spanien Pta 1.700



mit PC GAMES 11/94



J12782E

DIE PC KOMBI

# PC Action

COMPUTEC VERLAG

Ausgabe 11/94

DM 19,80

# RINGS OF MEDUSA







Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

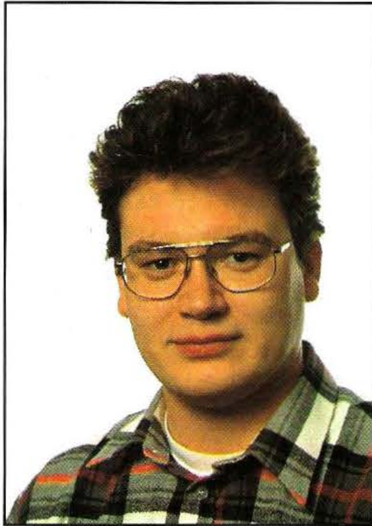
ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90108 Nürnberg

## P C A C T I O N

Wirtschaftssimulationen mit ausgiebigem Strategieteil spielen normalerweise in der heutigen Zeit oder in ferner Zukunft. Rings of Medusa läßt sich in dieses Klischee nicht hineindrängen, denn als Hintergrund wurde ein Fantasyszenario gewählt. Im komplexen Spielverlauf müssen Truppen angeworben, ausgebildet und an der richtigen Stelle eingesetzt werden. Außerdem darf der Handel natürlich nicht vernachlässigt werden. Eine gelungene Mischung!

**640 KB • Tastatur • Maus**





# WHAT$ UP?

Auf der ECTS in London hat sich einmal mehr gezeigt, daß der PC die einzige Spielemaschine mit Zukunft ist. Alle Konsolenhersteller werkeln zwar momentan eifrig an neuen Systemen, doch wird auf Dauer nur der PC wirklich Bestand haben. Der Grund für diese theoretische Annahme liegt nahe: im Gegensatz zu vielen Videospielmaschinen kann der PC nahezu grenzenlos erweitert werden. Schnellere Grafik? Kein Problem! Besserer Sound? Kein Problem! Nur der Geldbeutel kann über kurz oder lang zum entscheidenden Knackpunkt werden.
Bestes Beispiel für die enorme Flexibilität des PCs ist die auf der ECTS vorgestellte 3DO-Steckkarte von Creative Labs. Mit dieser rund DM 700,- teuren Zusatzhardware können gutbetuchte PC-Besitzer nun in den Genuß von rasanten Actionspielen kommen, die eigentlich für Panasonics CD-Konsole entwickelt wurden. Gerüchten zufolge soll auch Atari an einer ähnlichen Steckkarte arbeiten, mit der dann Jaguar-Spiele auf dem PC realisierbar werden.
System Shock, Colonization und PGA Tour Golf 486 - diesen Monat bricht eine wahre Softwareflut über den PC-Besitzer herein. Diese drei Referenzprogramme sind nicht nur erste Wahl in ihrem Genre, sondern setzen darüber hinaus für die nahe Zukunft neue Maßstäbe.
Die Diskussion um das Spiel des Monats fiel diesmal entsprechend hitzig aus. Trotz zahlreicher technischer Finessen mußte sich System Shock doch gegen Sid Meiers Geniestreich geschlagen geben. Diese umfassende Simulation, die Elemente aus Wirtschaft, Politik und Strategie beinhaltet, schlägt alles bisher Dagewesene und ist, obwohl es, oberflächlich betrachtet, viele Gemeinsamkeiten mit Civilization aufweisen kann, absolut einzigartig.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

## Die persönliche Hitliste!



**Oliver Menne** - ***Rollenspiele, Actionspiele, Adventures***

1. Colonization
2. Civilization
3. System Shock
4. PGA Tour Golf 486
5. FIFA Soccer

PGA486 und System Shock konnten mich begeistern, doch der Grund meiner nicht zu übersehenden Ermüdungserscheinungen ist Colonization. Neben Civilization ist es das einzige Programm auf meiner Festplatte.



**Thomas Borovskis** - ***Adventures, Flugsimulationen, 3D-Action***

1. Colonization
2. Strike Commander
3. Pinball Dreams Deluxe
4. Epic Pinball
5. Pacific Strike

Die ECTS war mehr als interessant für uns. Was im kommenden Weihnachtsgeschäft auf uns zukommt, übertrifft alle Erwartungen. Die Knüller haben wir bereits jetzt im Heft: Allen voran Colonization und System Shock.



**Petra Maueröder** - ***Adventures, Strategiespiele, WiSims, Geschicklichkeit***

1. Colonization
2. FIFA Soccer
3. Theme Park
4. Battle Isle 2
5. Die Siedler

Outpost und kein Ende! Das Sierra-Strategiespiel spaltet die PC-Welt in zwei Lager: Auf der einen Seite beleidigte Spieletester, auf der anderen begeisterte Outpost-Zocker. Und was meinen Sie dazu? Schreiben Sie uns!



**Harald Wagner** - ***Strategie, Adventures, Jump & Run***

1. System Shock
2. Civilization
3. Strike Commander
4. Solitaire
5. Oxyd

Es ist immer wieder erschütternd, wie mich 3D-Action-Spektakel faszinieren können. Obwohl ich sinnlose Gewalt eigentlich nur bei Schachspielen akzeptieren kann, komme ich von solchen Spielen tagelang nicht los.



**Thomas Brenner** - ***Simulationen, Adventures, Sportspiele***

1. PGA Tour Golf 486
2. FIFA Soccer
3. NHL Hockey '95
4. Windows
5. Formula One Grand Prix

Diesen Monat war ich mal wieder besonders sportlich! PGA 486 raubt mir neben FIFA Soccer und NHL '95 den letzten Schlaf. Den Jungs von E. A. Sports kann ich zu ihren Meisterwerken nur gratulieren.

# Bundesliga Manager Hattrick




**Bundesliga Manager Hattrick ist momentan die beste Fußballsimulation. Im August konnte dieses Spiel der Superlative mit satten 91% eine der besten Wertungen des Jahres einheimsen.**

**ACHTUNG! Lesen Sie unbedingt die Anleitung auf Seite 85!**

Auf der Coverdisk finden Sie in diesem Monat eine voll spielbare Demo-Version von Bundesliga Manager Hattrick. Bis auf einige Optionen, wie Laden, Speichern, Werbung, Bank und Sound, sind schon alle Menüpunkte verfügbar, und Sie können eine Saison komplett durchspielen. Zeigen Sie Otto Rehagel und Ottmar Hitzfeld, wer Anspruch auf den Meistertitel hat! Apropos Rehagel. In der Demoversion sind noch nicht die Original-Spielernamen enthalten; die Vollversion ist aber ein Lizenzprodukt und kann deshalb als einziges Fußballspiel mit den Original-Aufstellungen aufwarten. In den nächsten Monaten bekommen Sie noch mehr vom Bundesliga Manager Hattrick: aktualisierte Spielerdatenbanken und nützliche Trainerprogramme.




**Das Stadion muß unbedingt aufgewertet werden.**









**Auch in der Demo-Version enthalten: der komplette Reality-Modus!**

## PC Action

Wie Sie bestimmt wissen, gibt es schon seit längerer Zeit die PC Games auch im Kombi-Pack mit der PC Action-Diskette. Wenn Sie diese Version gekauft haben, befindet sich auf der Diskette Rings of Medusa, ein echter Strategieknaller!

**MEHR INFOS AUF SEITE 85**

## TRAINER

Aufgrund einiger Terminverschiebungen können wir Ihnen diesmal noch keine neuen Spieletrainer anbieten. Ab der nächsten Ausgabe gibt es dann aber wieder zehn neue Cheatprogramme! Auf dieser Disk finden Sie noch einmal die alte Version.

*Ultima VIII*
*Strike Commander*
*Aufschwung Ost*
*Terminator Rampage*
*Prince of Persia 2*
*SimCity 2000*
*Pirates Gold!*
*UFO*
*Shadow Caster*
*Worlds of Legend 2*

# INHALT

## RUBRIKEN



**NOCH FRAGEN?**
**Die PC Games-Hotline**
**☎0911/6427762**



## AKTUELL



## PREVIEWS



## REVIEWS



**Super Abo auf Seite 111**




Auf der Electronic Consumers Trade Show in London, kurz ECTS, geben alle Hersteller vor dem Weihnachtsgeschäft noch einmal richtig Gas. Hier sind in jedem Herbst sämtliche Hits - und Flops - des kommenden Winters zu sehen. Denn kein Hersteller will sich die Blöße geben und hier mit leeren Taschen erscheinen. Egal, ob erste Bilder, eine frühe spielbare Beta-Version oder das fast fertiggestellte Spiel vorgestellt wird - es geht darum, Aufsehen zu erregen und möglichst viele Besucher an den eigenen Stand zu locken. Oliver Menne und Thomas Borovskis waren für Sie volle drei Tage unterwegs und haben bei wirklich jedem Hersteller in den Schubladen geschnüffelt. Ab der Seite 8 können Sie lesen, was die beiden in Ihren großen Koffern für Sie mitgebracht haben.

8

## CD-ROM



## PD & SHAREWARE



## GEWINNSPIELE

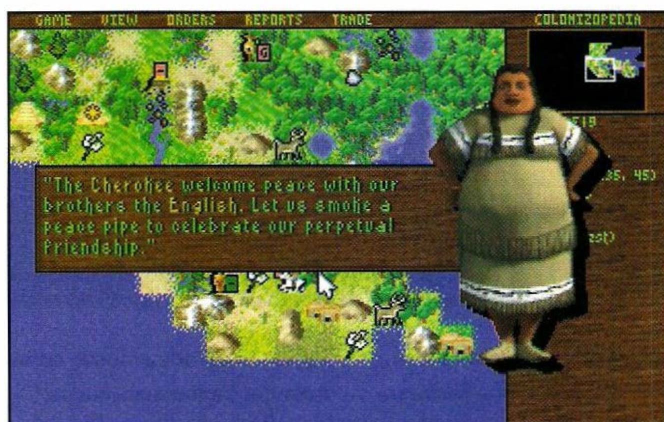


## HARDWARE





**26** Seit TFX ist gut ein Jahr vergangen, und jetzt steht endlich die Fortsetzung an. Inferno ist ein rasantes 3D-Action-Spiel mit Hang zum Kultcharakter. Wir waren einen Tag lang bei Bomico, wo gerade eifrig an der deutschen Version gearbeitet wurde, und haben die fast fertiggestellte Version probegespielt.




**50** Sid Meier hat schon wieder zugeschlagen - und glatt ins Schwarze getroffen. Colonization schaffte als wirklich gelungene Fortsetzung den Sprung auf's Siegertreppchen. Den Titel Spiel des Monats können wir ohne jegliche Einschränkungen vergeben, denn so gut wie Sid kann es keiner!



**136** Was ist wichtiger für Sie - ein guter Monitor oder eine schnelle CPU? Man sollte zweimal überlegen, bevor man hier antwortet, denn ein schlechter Monitor kann einem Viel-Spieler gehörig den Spaß an seinem Hobby verderben, und im schlimmsten Fall sogar der Gesundheit schaden. Lesen Sie unseren Vergleichstest ab Seite 136.

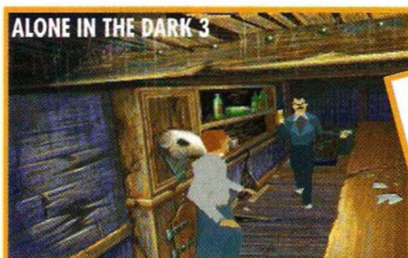
# ECTS London




**Computermessen in Amerika und England kann man kaum miteinander vergleichen. In den Staaten gilt die allgemeine Devise „nicht kleckern, sondern klotzen", und jeder Stand veranstaltet eine Riesenshow, um das unentschlossene Publikum anzulocken. In London ist hingegen alles eine Dimension kleiner, doch für viele ist gerade das besonders reizvoll.**

Daß die Messehalle in London, das Business Design Centre, sehr viel kleiner ist als das Convention Center in Las Vegas, vergißt der Besucher spätestens dann, wenn er die Galerie verläßt und sich plötzlich mitten im turbulenten Geschehen befindet. Dicht gedrängt findet man hier einen Stand neben dem anderen, atmosphärisch ist das kaum zu überbieten. Für das Publikum geradezu ideal, denn trotz der begrenzten Ausstellungsfläche findet es alle wichtigen Hersteller und Distributoren.

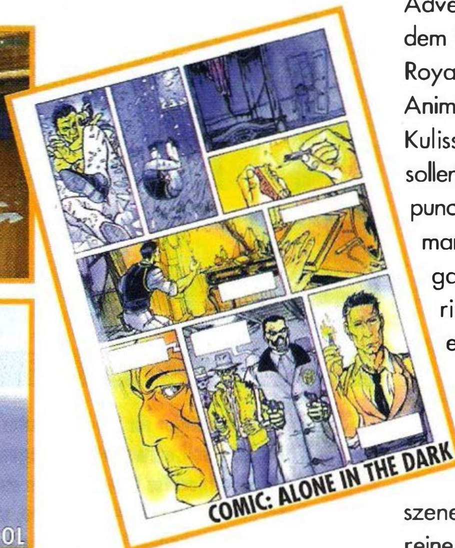
Bei **Infogrames** gab es einige interessante Neuentwicklungen zu sehen. Ihr Hauptaugenmerk scheinen die Franzosen allerdings auf **Alone in the Dark 3** zu legen. Daß der dritte Teil im Wilden Westen spielt, ist wohl weniger wichtig als die technischen Änderungen: 270 Bildschirme, 60 animierte Charaktere, Animationen mit bis zu 94 Bildern pro Sekunde und komplette Sprachausgabe. Zusätzlich wird es, genauso wie bei **Prisoner of Ice**, einen gleichnamigen Comicband geben. POI ist angelehnt an H. P. Lovecrafts „Die Berge des Wahnsinns" und allem Anschein nach ein interaktives Adventure (?), das sich mit dem Südpol, Nazis und der Royal Navy beschäftigt. 1500 Animationen, mehr als 150 Kulissen und 40 Charaktere sollen für Stimmung sorgen. In puncto Atmosphäre verläßt man sich bei **Chaos Control** ganz auf die Cyber-Euphorie. Es handelt sich um ein echtes Arcade-Game. Die Action-Sequenzen wurden mit einer Silicon Graphics Engine entwickelt, und die Videoszenen bieten 30 Minuten astreine Zeichentrickanimationen.



ALONE IN THE DARK 3



CHAOS CONTROL



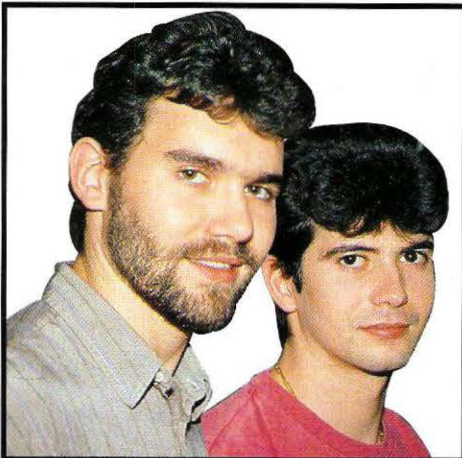
COMIC: ALONE IN THE DARK

## Zurück zu alten Tugenden!

Eine ganz andere Schiene fahren **MicroProse**. Die Engländer besinnen sich wieder auf das, was sie am besten können: Simulationen. **Transport Tycoon** tendiert schon allein aufgrund der Namensgebung in Richtung Railroad Tycoon. Diesmal muß ein mächtiges, globales Verkehrsnetz aufgebaut werden.

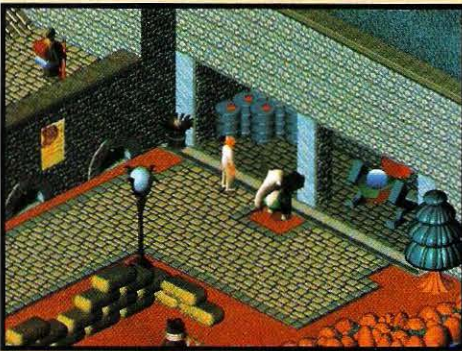
Das zweite große Projekt ist der Nachfolger zu MoO: **Master of Magic**. Die gewitzten Programmierer haben wieder die besten Eigenschaften verschiedener Genres (Simulation, Rollenspiel, Strategie) in einen Topf geworfen und damit ein herausragendes Spiel geschaffen. Vor allem das Fantasy-Szenario wird viele in seinen Bann ziehen.

Flugsimulationen dürfen bei MicroProse natürlich auch nicht fehlen: der interessanteste Vertreter ist wohl **Top Gun**, der



# Little Big Adventure

Für Furore sorgte bei Electronic Arts vor allem Little Big Adventure. Daß das Spiel aus Frankreich kommt, merkt man schon der abgedrehten Story an: Auf unserem Planeten leben in naher Zukunft nur noch drei Rassen. Die Grobos, Rabibunnies und Quetches, die vielleicht noch am ehesten mit den Menschen vergleichbar sind. Alle leben glücklich und zufrieden, bis eines Tages Dr. Funfrock die Macht ergreift und alle Bürger in den südlichen Teil des Planeten verbannt. Als Mitglied der Quetches muß man nun versuchen, diesen Umstand aus der Welt zu schaffen...



**PCG:** Auf den ersten Blick ähnelt Little Big Adventure stark Alone in the Dark. War das beabsichtigt?

Adeline: Es sieht Alone in the Dark wirklich sehr ähnlich, aber das kann auch daran liegen, daß wir maßgeblich an der Produktion von AITD beteiligt waren. Little Big Adventure bietet aber sehr viel mehr. Der Charakter kann beispielsweise in vier verschiedene Gemütszustände versetzt werden: vorsichtig, aggressiv, sportlich und normal. Mit diesen vier Grundeigenschaften lassen sich ziemlich viele Funktionen realisieren.

**PCG:** Warum habt Ihr Infogrames verlassen?

Adeline: Wir wollten den zweiten Teil etwas umgestalten, vor allem in puncto Grafik und Gameplay. Leider war das nicht erwünscht, so daß wir unsere eigene Softwarefirma gründeten. Little Big Adventure ist unser erstes Produkt.

**PCG:** Der Titel Little Big Adventure erinnert wohl viele an den Film Little Big Man mit Dustin Hoffman. Gibt es do irgendeinen Zusammenhang?

Adeline: Naja, ein kleiner Zusammenhang ist schon da, auch wenn wir uns nicht großartig darüber Gedanken gemacht haben. Dustin Hoffman ist in Little Big Man weder am Anfang noch am Ende ein toller Superheld, sondern eher ein Mann, der sein Wissen und Können im Laufe des Films verbessert. Das gleiche gilt für die Hauptperson in Little Big Adventure. Er ist kein Superheld und wird es auch nie sein.

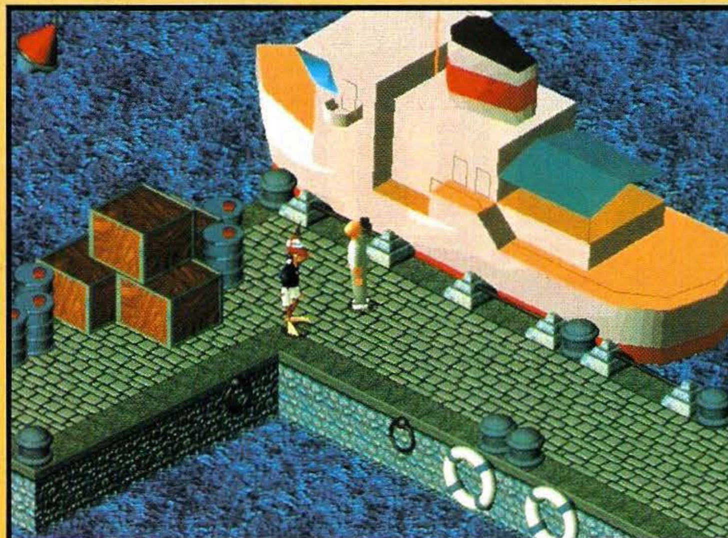
**PCG:** Wie sieht es mit der Spieldauer aus? Alone in the Dark können viele in weniger als 90 Minuten durchspielen. Ist das auch bei LBA der Fall?

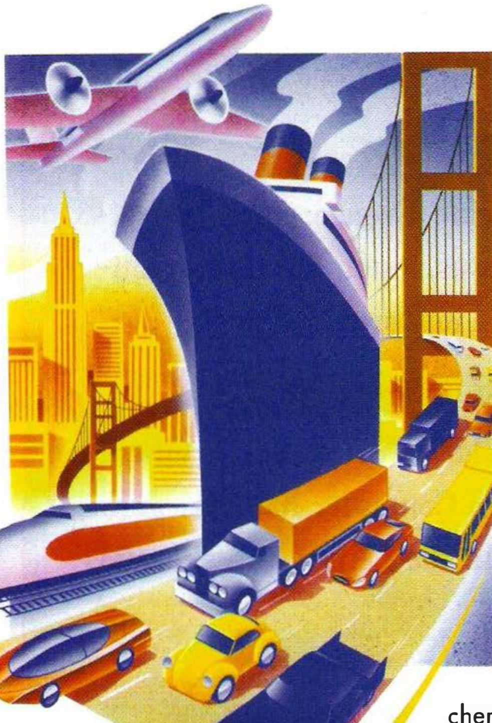
Adeline: Nein, wir können Alone in the Dark in 40 Minuten durchspielen. Für Little Big Adventure brauchen wir minimal sechs Stunden - ohne Substories!

**PCG:** Das hängt bestimmt auch von der Rechnergeschwindigkeit ab. Auf einem 386er braucht man sicherlich noch länger als sechs Stunden, oder?

Adeline: Nein, was Du hier siehst, ist ein gewöhnlicher 486er, aber auch auf einem 386er läuft es einwandfrei. Die Animationen sind dann aber nicht mehr ganz so fließend. Auf einem 486er kommen wir auf 88 Frames pro Sekunde.

**PCG:** Vielen Dank!



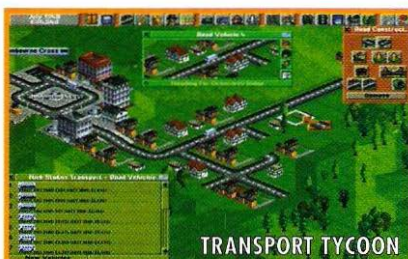











**Mit Transport Tycoon und Master of Magic erweitert MicroProse seine Reihe an hochkarätigen Simulationsprogrammen.**

auf dem gleichnamigen und überaus erfolgreichen Kinofilm mit Tom Cruise basiert. Selbst Gilman Louie (Falcon 3.0) ist begeistert.

Von **Star Trek: The Next Generation** und **Across the Rhine** gab es leider nicht viel Neues. Erscheinungstermin: Januar!

Bei **Electronic Arts** gab es wieder einmal die interessantesten Spiele zu sehen. Allen voran natürlich **Wing Commander 3**. Chris Roberts, Richard Garriott und sogar Mark Hamill machten kräftig Promotion für den Topseller des Weihnachtsgeschäfts. Die bereits spielbaren Sequenzen brachten jeden Kritiker zum Schweigen, und die verwendeten Videos hielten viele beim schnellen Hinschauen für MPEG. Neue Screenshots gab es aber leider keine. Übrigens: Chris Roberts dreht in naher Zukunft einen Mantel- und Degenfilm, und sein Bruder übernimmt die harte Aufgabe, **Strike Commander 2** zu entwickeln. **Noctropolis** ist ebenfalls auf dem besten Weg zur Fertigstellung. Alle Personen wurden wie für einen Film aufgenommen und in bestechende Hintergrundgrafiken eingesetzt. Folge: diesmal müssen wir nicht mit einem interaktiven Film rechnen, sondern dürfen ein echtes Adventure mit tollen Videoanimationen erwarten. Die Entwickler haben übrigens in ihrer langen Vergangenheit schon an Links und Martian Memorandum gearbeitet.

Für eine neue Flugsimulation konnte E. A. wieder das Team gewinnen, das bereits für Chuck Yeager reichlich Lorbeeren einstecken durfte. Ihr neues Projekt heißt **U.S. Navy Fighters** und kann mit Auflösungen von bis 800x600 Bildpunkten vor den Bildschirm locken. Auch in Sachen Komplexität und Flugverhalten macht die Simulation einen sehr guten Eindruck.

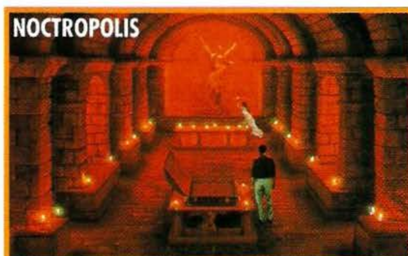
**Bullfrog** präsentierte am Stand von Electronic Arts **Magic Carpet** (siehe Kasten) und die ersten Bilder zu **Syndicate 2**, das im Winter 1995 erscheinen soll.

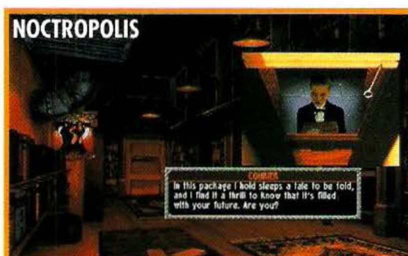
**Mindscape** zeigte nur wenig Neues. **Dragon Lore** wurde von den KGB- und Lost Eden-Machern **Cryo** entwickelt und läßt auf dem ersten Blick ein wenig Interaktivität vermissen: abwarten! **SuperSki Pro** beschränkt sich nicht nur aufs Skifahren, sondern bietet auch noch die Disziplinen Snowboarding und Bobfahren. Das Gameplay kann bislang nicht mit der schnellen Grafik mithalten, aber schließlich ist das Produkt auch noch nicht fertig. Kurz vorm Abschluß steht hingegen **Domarks Lord of Midnight 3**, das von C64-Kult-Programmierer Mike Singleton fast im Alleingang entwickelt wurde. Der dritte Teil scheint eine interessante Mischung aus 3D-Adventure, Strategie und Simulation zu werden. Die kleinen Nachlässigkeiten in der Grafik werden echte Strategiefreaks dem Produkt sicherlich verzeihen. Außerdem: **Tank Commander** (Action), **Flying Nightmares** (Flugsimulation) und **Absolute Zero** (3D-Action).

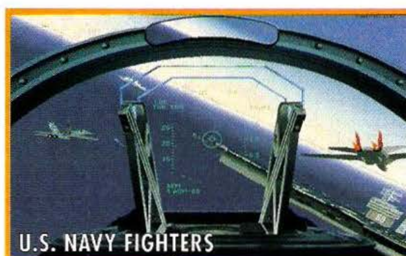
Mit **Quarantine** und **Star Crusader** (Test: Seite 116) möchte Gametek jetzt in die vollen gehen. Quarantine ist ein 3D-Action-Autorennen, bei dem man als Taxifahrer aus einer abgedrehten Stadt entkommen muß; das Szenario erinnert stark an ein indiziertes Sharewarespiel!

**Hell** zeigt sich auch schon in ganz guter Verfassung, so daß das angepeilte Releasedate Ende 1994 wahrscheinlich eingehalten werden kann.

Von **Frontier 2: First Encoun-**



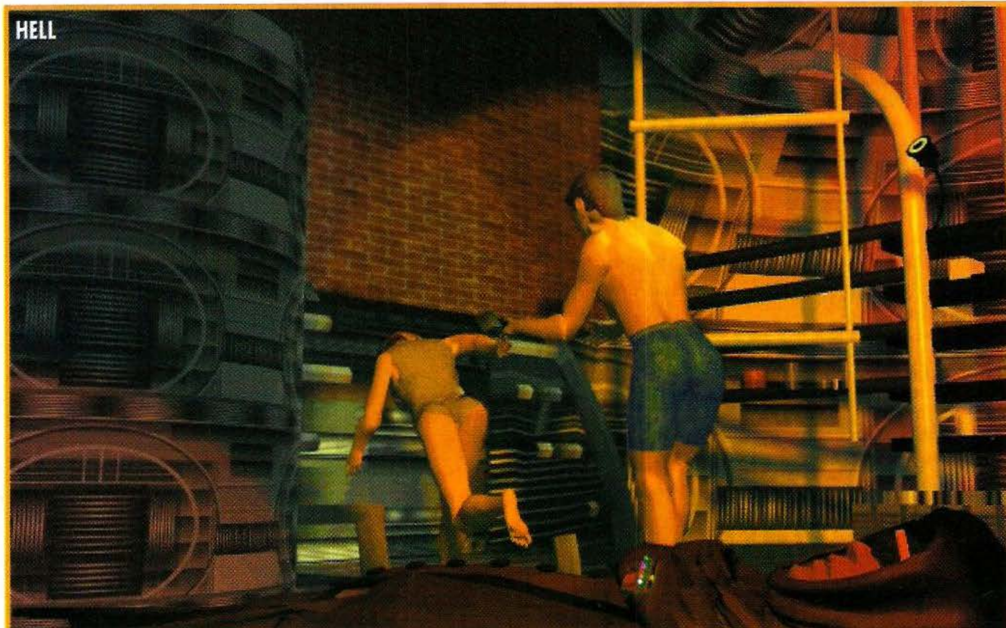







QUARANTINE


QUARANTINE


HELL

**ters** gab es leider noch nichts zu sehen - weder Demo noch erste Screenshots. David Braben wird wohl bis Anfang 1995 daran feilen.
Außerdem sehr interessant: Gametek veröffentlicht unter dem Titel **GT Cinema** in Zukunft einige Kult-Spielfilme: **Metropolis**, **The 3 Stooges**, **Night of the Living Dead** und **Charlie Chaplin**. Darüber hinaus erscheint noch eine CD-ROM, die sich ausschließlich mit der amerikanischen Comedy-Show **Saturday Night Live** beschäftigt.

## Comanche im Netz

**Maxis** beschränkte sich hingegen auf die Präsentation von bereits bekannten Produkten. **SimTown**, eine kindgerechte Dorfsimulation, macht genauso Fortschritte wie **SimTower**, bei dem man aus einem stilechten amerikanischen Wolkenkratzer eine lukrative Goldgrube machen muß.

**Armored Fist** wird noch im September in den Regalen stehen, also konzentrierte sich **NovaLogic** auch darauf, diesen Megahit entsprechend vorzuführen. In puncto Neuentwicklungen kann NovaLogic gleich mit zwei Titeln überraschen. **Hardwired** wird ein packendes Cyberpunk-Adventure nach einem Roman von Walter Jon Williams. Videosequenzen mit semi-professionellen Schauspielern und geren-


HELL

derte Grafiken sollen das Spiel zu einem Tophit machen. Mehr Chancen auf diese Auszeichnung hat hingegen **Werewolf** (Arbeitstitel!). Diese Hubschraubersimulation stellt den Gegenpart zu Comanche dar.

## Magic Carpet im Landeanflug

**Daß packende Action nicht nur aus gewaltverherrlichenden Szenen mit Blut und Eingeweiden bestehen muß, beweist einmal mehr das englische Softwarehaus Bullfrog. Magic Carpet bietet alles, was andere 3D-Games so erfolgreich gemacht hat - und noch viel mehr. Mit atemberaubender Geschwindigkeit huscht man auf seinem fliegenden Teppich über in Echtzeit berechnete Landschaften, die in puncto Detailreichtum und Farbgebung alles andere in den Schatten stellen. Dabei muß man weder fiese Außerirdische noch ekelhafte Fantasymonster um die Ecke bringen. Das Spielziel besteht darin, eine in sieben Reiche gespaltene Welt wieder zusammenzuführen. Allerdings haben sich das auch sieben andere, mehr oder weniger mächtige Zauberer zum Ziel gesetzt. Klar, schließlich winkt dem Sieger die Herrschaft über das geeinigte Königreich. Was sich auf dem Bildschirm abspielt, läßt sich nur schwer in Worte kleiden. Rasante Action, gepaart mit strategischen Elementen, die aus der Vielzahl an Zaubersprüchen resultieren. Darüber hinaus haben sich die Jungs von Bullfrog einige nette Gimmicks einfallen lassen, die einzigartig sind. So kann man nicht nur bei der Auflösung zwischen 320x200 und 640x480 Bildpunkten wählen, sondern auch im 3D- (Sie erinnern sich an die gräßlichen grün-roten Brillen?!) oder im Stereographie-Mode (lesen Sie dazu den Artikel Das Magische Auge im CD-ROM-Teil) spielen.**









# Psygnosis in Ekstase


Programmierteam: Discworld


Discworld


Discworld

Psygnosis flüchtete vor dem Messetrubel in die London Brewery. Hier konnte das englische Softwarehaus zusammen mit Sony in Ruhe seine neuen Produkte vorstellen. Dort wurde bekannt, daß Discworld nicht ein alleinstehendes Adventure, sondern der Auftakt zu einer ganzen Serie werden soll. Anscheinend hat Terry Pratchett, der erfolgreichste Fantasy-Autor der Welt, die Umsetzung seines Erfolgsromans sehr gefallen. Kein Wunder, schließlich konnte für die Synchronisation sogar Eric Idle (Monty Python) gewonnen werden. Ob das Spiel auch in Deutschland gut ankommt, bleibt abzuwarten.

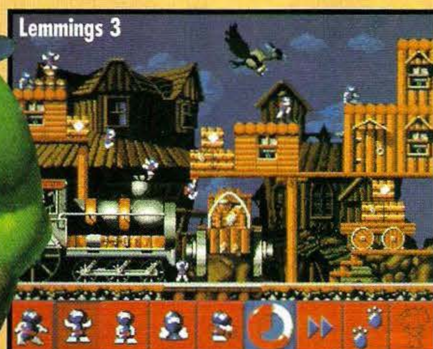

Ecstatica


Ecstatica

Ein echter Hit wird jedoch Ecstatica. Genau wie bei Adelines Little Big Adventure wurde auch hier das Grundthema klar bei Alone in the Dark abgekupfert. In Qualität und Atmosphäre wird Andrew Spencers (International Soccer für den C 64!) Werk aber kaum zu schlagen sein. Das eigenwillige Grafiksystem - alle Personen werden in Form von Ellipsen dargestellt - ist selbst auf langsamen Rechnern atemberaubend schnell, und kann durch extrem fließende Animationen überzeugen. Technische Daten: 80 voll animierte Charaktere mit 750 Frames, 700 Animationssequenzen und 250 Orte, wie zum Beispiel Burgen, Dörfer, Wälder und Gewölbe. Bis das Spiel aber endlich in den Handel kommt, werden wohl noch einige Monate vergehen. Dagegen erscheinen noch im November: Lemmings 3, Zonked (Denkspiel) und The Ring Cycle, das Spiel zu Wagners Meisterwerk.



Ecstatica ist auf dem besten Weg alle Rekorde zu brechen.

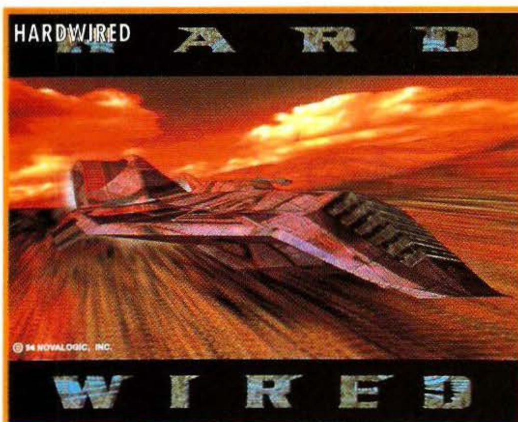

Lemmings 3

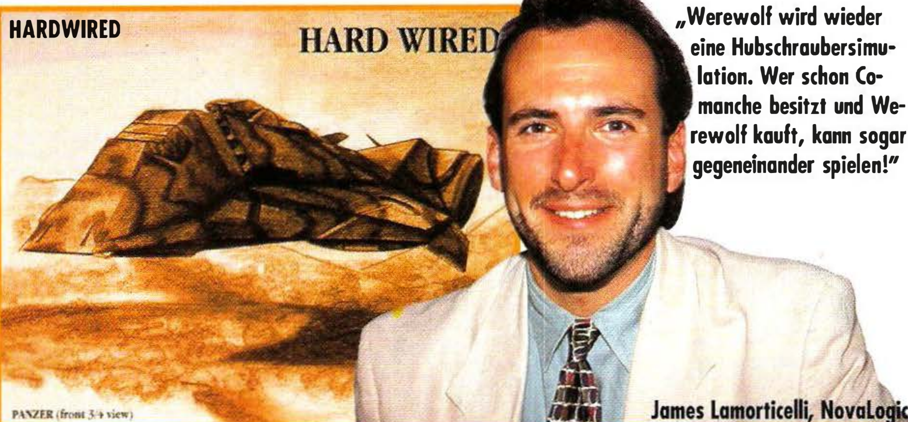

Ecstatica


Ecstatica


Ecstatica


Ecstatica

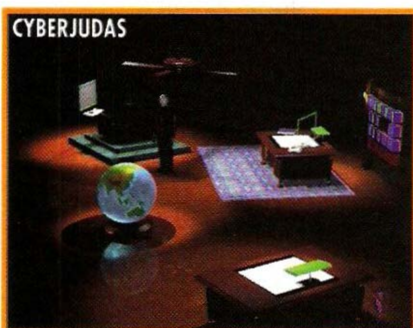



„Werewolf wird wieder eine Hubschraubersimulation. Wer schon Comanche besitzt und Werewolf kauft, kann sogar gegeneinander spielen!"

James Lamorticelli, NovaLogic

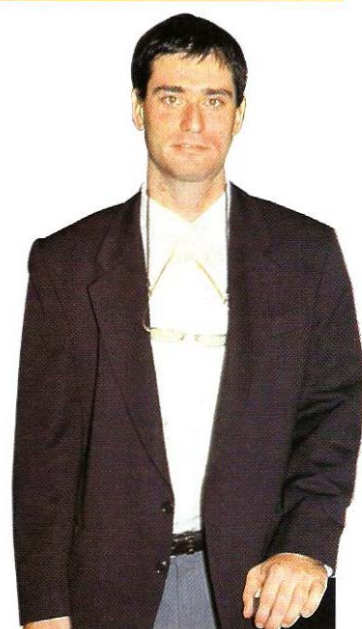
Der absolute Clou: Wer Comanche, Werewolf und zwei per Nullmodemkabel verbundene Rechner besitzt, kann gegeneinander fliegen.
Bis auf **Inferno** (Preview: Seite 26), **Central Intelligence** (Review: Ausgabe 12/94) und **Iron Angel** (Review: Ausgabe 12/94) gab es bei **Ocean** nicht viel zu sehen. Erste Meldungen zu brandneuen Projekten wird es wohl erst Ende des Jahres geben.




**Impressions** beschreitet mit **High Sea Trader** und **Lords of the Realm** keine neuen Wege. Sie verlassen sich auf ihr Können im Simulationsbereich. High Sea Trader sieht im jetzigen Stadium stark nach einem Pirates-Plagiat aus, könnte aber durchaus komplexer und tiefgreifender werden. Lords of the Realm beschränkt sich auf das alte Spiel „Ich erobere ein Königreich", doch aufgrund der mehr als vielfältigen taktischen Möglichkeiten wird es sicherlich für jeden Strategen interessant.
Außerdem ab November erhältlich: **Front Lines**, ein futuristisches Strategiespiel für bis zu sechs Spieler, und **Breach 3**, ein Space-War-Simulator.
**Accolade** setzt voll auf CD-ROM. Die beiden nächsten Legend-Spiele, **Death Gate** und **Mission Critical**, erscheinen nur als Silberling, genauso wie **Cycle Mania** (Preview: Seite 38) und **Live Action Football**.

## Zurück in die Zukunft

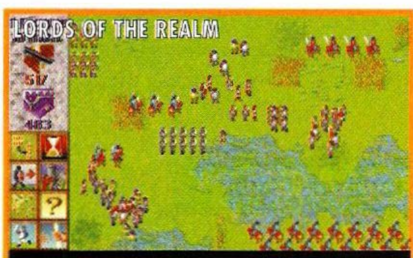
**Empire** hat für die nahe Zukunft einiges geplant. Die Entwickler von Shadow President und John Madden Football arbeiten momentan an **Cyberjudas**, das sich wieder einmal mit der Politik in der Zukunft auseinandersetzt. **Cyberspace** wird ein 3D-Rollenspiel, wobei im Augenblick wirklich nur die Zwischensequenzen überzeugen können; am Spiel selbst muß noch eifrig gefeilt werden. Der ganz große Knaller am Stand war aber natürlich **Down Potrol**, das sich mit den Flughelden des Ersten Weltkriegs beschäftigt (Preview: Seite 40).
Eine gesunde Mischung aus allen Genres hat auch **U.S. Gold** zu bieten. **Power Drive** erinnert stark an einen bekannten Arcade-Automaten. Die PC-Version kann den Spieler besonders durch die mit 3D-Studio erzeugten Wagen (bis zu 36.000 Einzelbilder) in seinen Bann ziehen.
**World Cup Golf** will, genauso wie PGA486 von Electronic Arts, die derzeitige Referenz Links386pro ablösen. Aufgrund der durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch wird diese Simulation nur auf CD-ROM erscheinen. Sowohl Gameplay als auch



Ronnie Yaron, Compro

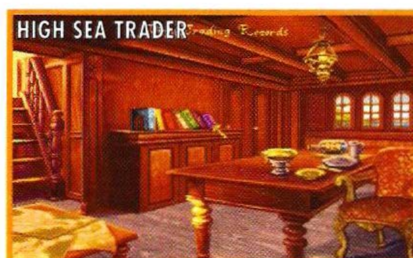
„Für die Landschaftsaufnahmen in Cycle Mania haben wir eine Kamera auf die Motorhaube eines Autos montiert und sind einige interessante Strecken in Israel abgefahren!"



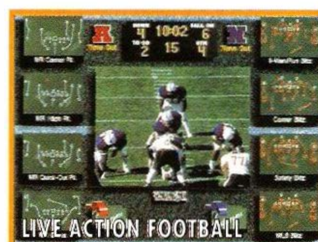






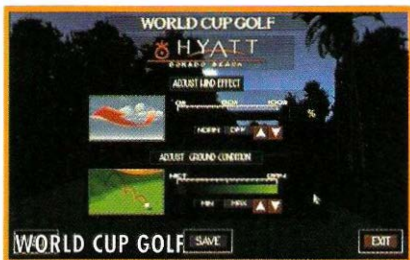






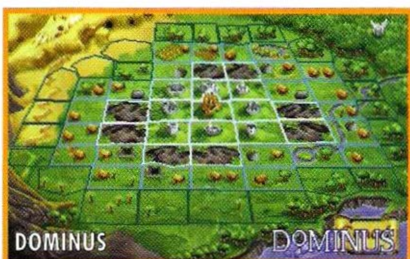



Optionen werden momentan noch einmal gründlich überarbeitet, da sich viele Testspieler zu diesen Punkten kritisch äußerten. Trotzdem soll es noch dieses Jahr erscheinen. Schon ab Oktober im Handel: **Dominus**, eines von vielen Strategiespielen mit Fantasy-Einschlag. Diesmal muß ein Königreich vor einfallenden Monstern beschützt werden. Dazu stehen Truppen, Fallen und Zaubersprüche zur Verfügung.





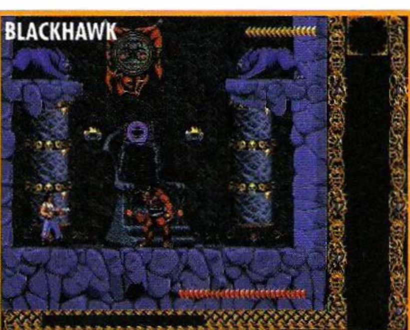




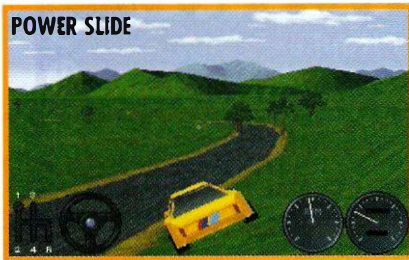

**Interplay** kam gleich mit zwei neuen Spielen im Gepäck nach London. **Blackhawk** beschäftigt sich wieder einmal mit der alten Fehde zwischen Gut und Böse, und wird allem Anschein nach ein packendes Action-Adventure mit Sci-Fi-Szenario.

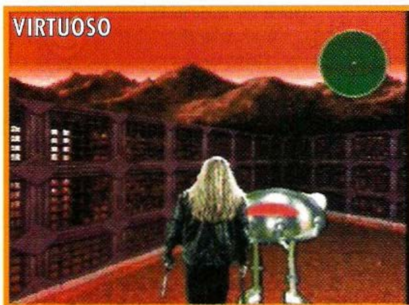
Die Lost Vikings-Programmierer werkeln gerade kräftig an **Warcraft: Orcs and Humans**, einem Strategiespiel, in dem man entweder die fiesen Orks oder die Menschen zu Weltherrschern machen muß. **Cyberia**, **Descent** und **Kingdom** haben sich bis jetzt kaum verändert, sollen aber dennoch pünktlich zu Weihnachten erhältlich sein. Das gleiche gilt übrigens auch für **Stonekeep**, an dem momentan 25 bis 30 Programmierer und Designer arbeiten, um den gesetzten Termin halten zu können.

Ein starker Konkurrent für U.S.



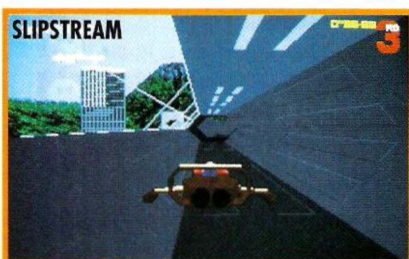




POWER SLIDE


VIRTUOSO

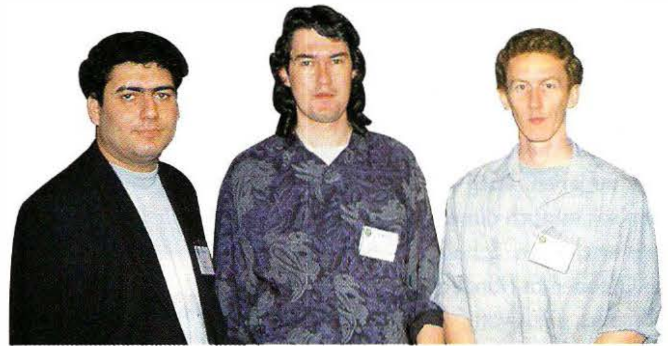
Golds Power Drive wird wohl das schon lang angekündigte **Power Slide** werden. Die Steuerung machte auf der Messe noch einen unausgegorenen Eindruck, die fließende Grafik konnte hingegen schon überzeugen. Ungewohnte 3D-Action gab es bei **Virtuoso** zu bestaunen. Die heitere Ballerorgie erinnert eher an einen interaktiven Film als an ein Arcade-Game. Spaß macht es aber trotzdem. Außerdem erscheinen noch dieses Jahr die beiden höchst zweifelhaften Zeichentrickfilme: **Space Ace** und **Dragon`s Lair 2**.
Zehnjähriges Jubiläum feierte auf dieser Messe Gremlin, die sich - ganz im Trend der Zeit - in **Gremlin Interactive** umbenannt haben. Von Altersschwäche aber keine Spur: drei Toptitel haben die Engländer für das Weihnachtsgeschäft in der Warteschlange. **Retribution** ist ein 3D-Action-Spiel mit Voxelgrafik (!); eine beachtliche Leistung, auch wenn die Engländer in puncto Grafikqualität nicht mit NovaLogic gleichziehen können. Das zweite Produkt, **Slipstream**, kombiniert die Story von MegaRace mit dem Gameplay von Delta-V, macht aber dennoch (oder gerade deshalb?) wahnsinnigen Spaß. Außerdem erscheinen noch dieses Jahr die Mega Drive-Umsetzungen **Desert Strike** und **Jungle Strike**.

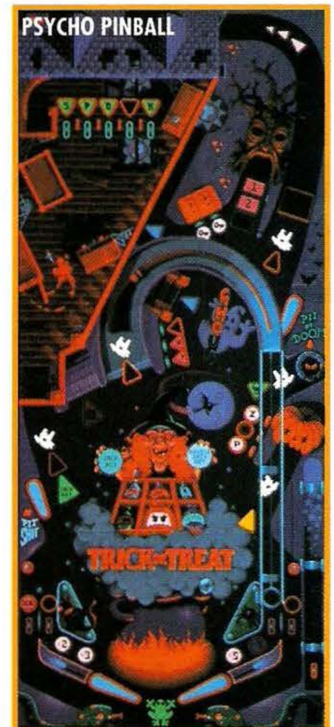

RETRIBUTION


SLIPSTREAM

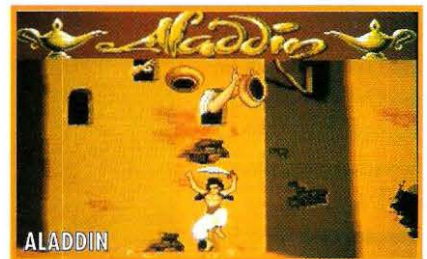
## Virgin setzt auf CD-ROM

**Renegade** präsentierte in London ein bereits fertiges Produkt (**The Chaos Engine**; Review: Ausgabe 12/94) und ein vollkommen neues: **Flight of the Amazon Queen** wird ein astreines Adventure mit witzigen Grafiken und urkomischen Texten. Das Programmierteam versteht sein Spiel als Parodie auf diverse cineastische Klassiker.
**Virgin** dreht gegen Jahresende voll auf. Über **Command & Conquer**, **Kyrandia 3**, **Nascar Racing**, **11th Hour**, **Creature Shock** und **Lost Eden** haben wir ja schon in der letzten Ausgabe ausführlich berichtet. Jetzt gesellen sich noch drei hochkarätige Umsetzungen hinzu: **Cannon Fodder 2** wird genauso wie **Sensible Golf** von Sensible Software entwickelt: wer den abgedrehten Humor der Engländer kennt, weiß, auf was er sich gefaßt machen muß. Darüber hinaus wird momentan fieberhaft an der Konvertierung des Mega Drive-Hits **Aladdin** gearbeitet. Hier kündigt sich eine neue Referenz im Genre Jump & Run an!

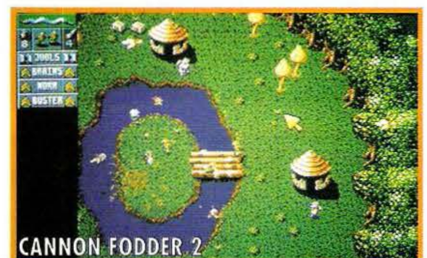

**„Wir wußten, daß wir die Game-Engine von LucasArts nicht übertreffe konnten, also mußten wir einige tolle Gimmicks, wie zum Beispiel einen Comic, einbauen!“ Steve Stamatiadis, Renegade**


PSYCHO PINBALL

**21st Century** wandelt auf neuen Pfaden. Mit **Cecil and his Chopper** und **Synergist** erscheinen im Sommer 1995 zwei Adventures mit Sci-Fi-Szenario. Die zahlreichen Flipper-Fans werden aber trotzdem nicht enttäuscht: noch im November kommt der dritte Flipper namens **Pinball Illusions** auf den Markt.
**Sales Curve Interactive** stellten ihr aktuelles Werk **Cyberwar** vor. Es erscheint auf drei CD-ROMs, sieht aber auf den ersten Blick nicht wesentlich besser oder schlechter aus als Lawnmower Man. Mit **Death Machine** will SCI endlich von den interaktiven Spielfilmen wegkommen. Hier handelt es sich um eine Lizenz eines weniger erfolgreichen B-Films, in dem nichts als Action geboten wird. Für ein Computerspiel also ideal!?



ALADDIN


CANNON FODDER 2

## Micro Machines im November

Bei **Codemasters** blickte man nur in strahlende Gesichter. Warum? **Micro Machines** ist endlich vom Tisch. Das



SENSIBLE GOLF

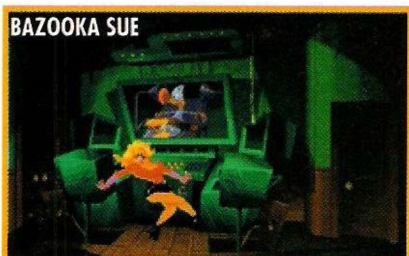


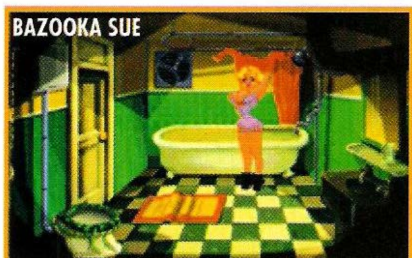


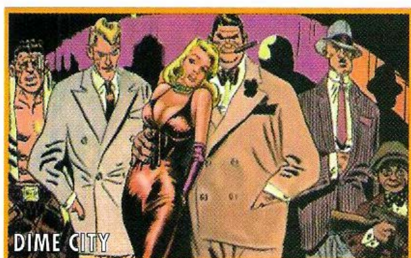


Review folgt in Ausgabe 12/94, also genau ein Jahr nach der Coverdisk! Der Clou: **Micro Machines 2** ist bereits angekündigt und soll am 25. November erscheinen - ob `94 oder `95, wurde aber diesmal verschwiegen! **Psycho Pinball** wird eine klare Kampfansage an 21st Century. Der Flipper sieht ausgesprochen gut aus, ist ungewöhnlich lang und verfügt über rasantes Scrolling. **Activision** bringt **Mechwarrior 2** jetzt mit knapp einem Jahr Verspätung zum Weihnachtsfest. Da warten aber schon zahlreiche Konkurrenten, wie beispielsweise Virgins Iron Assault. Einzigartig bleibt hingegen die Neuauflage des Kult-Klassikers **Pitfall - The Mayan Adventure**. Kaum ein anderes Jump & Run wurde auf der ECTS so gut aufgenommen, wie dieses fabelhafte Remake.

Sowohl **Time Warner Interactive** als auch **Mirage** machten kräftig Trubel um **Rise of the Robots**, das im November für alle Systeme erhältlich sein soll. Die spielbare Demoversion konnte jedoch nur durch phantastische Grafiken wirklich überzeugen. In puncto Gameplay kritisierten die meisten mangelnde Aktionsfreiheit, d. h. zu wenige Schläge. Gegen Ende des Jahres wird auch die Edutainment-Reihe erweitert. Die Titel: **Däumeline** und **Peter und der Wolf**!



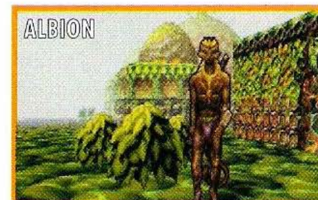

Die deutsche Softwareindustrie war auf der ECTS auch zahlreich zugegen.

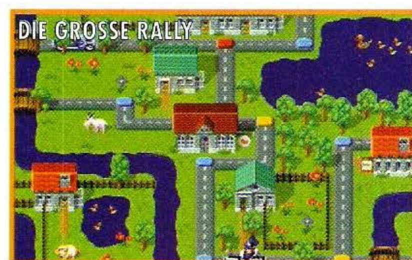
**Blue Byte** zeigte **Albion**, das vom gleichen Programmierteam stammt, das schon mit Amberstar und Ambermoon auf dem Amiga für reichlich Furore gesorgt hat. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen kann Albion in der 2D- (Landschaft) und 3D-Perspektive (Städte und Dungeons) gespielt werden. Erscheinen soll Albion im zweiten Quartal 1995, und dann nur auf CD-ROM. Das zweite Spiel aus dem Hause Blue Byte ist in Zusammenarbeit mit dem deutschen Außenministerium entstanden. **Die große Rally** führt den Spieler durch die größten Metropolen und Städte Europas, wobei alle wichtigen Sehenswürdigkeiten in das Spiel integriert wurden.









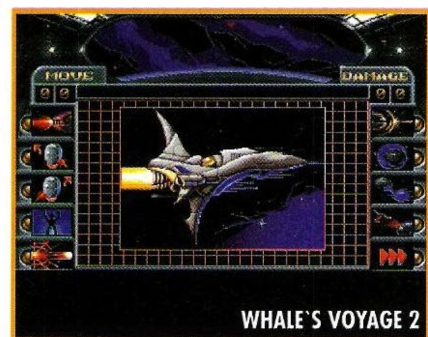

## Software aus Deutschland

Altes und Neues auch bei **Starbyte**. **Bazooka Sue** nähert sich langsam aber sicher der Endproduktionsphase. Die tollen Grafiken von Carsten Wieland, der mittlerweile von vielen amerikanischen Softwarehäusern umworben wird, wurden noch weiter perfektioniert, und momentan wird dem Programm nur noch der letzte Feinschliff verpaßt. Spätestens am 4. November soll Bazooka Sue in den Handel kommen. Als zweites Projekt hat Starbyte **Dime City** in Angriff genommen. Hier muß man sich als kleiner Gangsterboss hocharbeiten, und dann versuchen, eine saubere Weste zu bekommen, um schließlich Gouverneur eines Staates zu werden. Eine interessante Idee.

**Ikarions Fußball Manager** läßt noch eine Weile auf sich warten. Das Programm ist zwar nahezu komplett fertig, doch möchte man es erst einem ausgiebigen Test unterziehen.

Die Hidden Below-Macher **Soft Enterprises** arbeiten im Augenblick gleich an zwei Neuentwicklungen: ein Mario Kart-ähnliches Spiel für den PC und ein rasantes Actionspiel. Verwendet werden eine verbesserte 3D-Engine und ein neues Grafiksystem.

**Max Design** konnte eine neue Version von **Oldtimer** präsentieren, die jetzt einen noch besseren Eindruck macht als der Vorgänger, und **Neo** zeigte die ersten Bilder zu **Whale`s Voyage 2** und der Profi-Diskette für **Der Clou!**

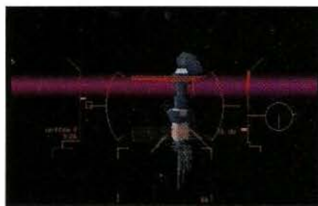


Inferno - The Odyssey Continues

# Flammendes



Rund 90 Jahre nachdem die irdische Raumschiff-Flotte die rexxonischen Eindringlinge vertrieben hat, beginnt das Grauen von neuem: Einige der Rexxonen, die die großen Entscheidungsschlachten seinerzeit in Epic überlebt hatten, gründeten ein neues Volk, das sich jetzt an der Menschheit rächen will. Der Sicherheitsrat der irdischen Siedler auf dem Planeten Ulysses 7 schickt deshalb seinen besten Piloten in den Kampf, um die große Gefahr ein zweites Mal abzuwenden. Von Ihrem neuen Heimatplaneten aus starten Sie also ins Weltall, um den Himmel von rexxonischen Jägern, Großraumschiffen und Raumstationen zu reinigen.

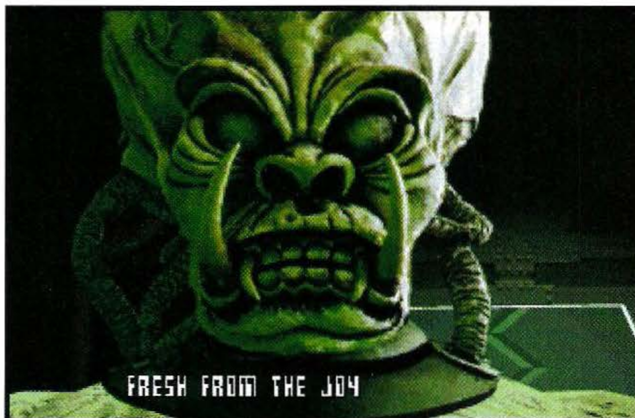


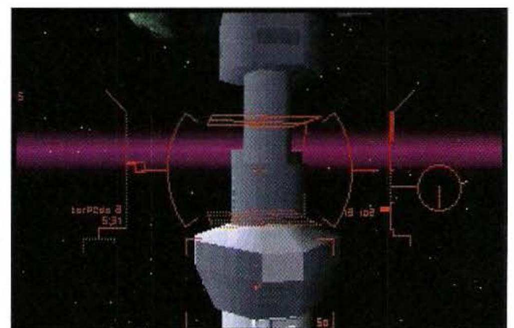
## Virtual Reality

Neun Mannjahre als Entwicklungsaufwand sind für ein gutes Spiel heutzutage keine Besonderheit mehr - und trotzdem soll Inferno mehr bieten als vergleichbare Neuerscheinungen. Das interessanteste Feature ist sicherlich die Unterstützung des Forte VFX-1 Virtual Reality-Helms. Bereits auf der CES im Juni dieses Jahres konnte man erste Flugszenen in dreidimensionaler Grafik erleben, die einem tatsächlich den Atem raubten. Laut Martin Kenwright, dem Chefentwickler bei Digital Image Designs, soll bereits die erste Verkaufsversion, die Ende Oktober bei uns in den Läden stehen wird, mit dem VFX-1 laufen. Beim deutschen Vertriebspartner Bomico konnten wir dieser Tage dieses Vergnügen zwar nicht noch einmal erleben, dafür präsentierte man uns dort eine fast fertiggestellte Version von Infer-

**Neben Asteroidenfeldern, Raumschiffen und Raumstationen gibt es auch andere interessante Objekte im All zu entdecken.**

**Bei solch sympathischen Zeitgenossen hat man sicher kaum moralische Bedenken beim Drücken des Feuerknopfes.**



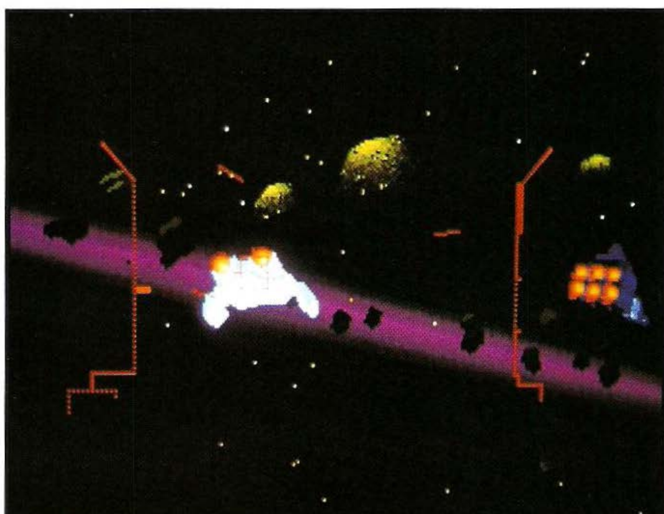
**Hier ist deutlich zu sehen, daß viele kleine Polygone ein ebenso gutes Bild abgeben können wie rechenaufwendige Textures.**

# Inferno

**Oft genug blieben hervorragende Programme im Schatten irgendwelcher Konkurrenzprodukte stehen, die gerade einmal einen Deut besser waren. Dieses traurige Schicksal wurde vor gut zwei Jahren auch dem 3D-Weltraumspiel Epic zuteil, das gegen den Bekanntheitsgrad von Wing Commander 2 keine Chance hatte. Dem Nachfolger zu Epic droht dieses Schicksal wahrscheinlich nicht, denn einerseits hat sich der Hersteller D.I.D. durch die Flugsimulation TFX inzwischen ein entsprechendes Image aufgebaut, zum anderen steht uns mit Inferno eine wirklich außergewöhnliche Neuerscheinung ins Haus.**



Zur Orientierung wurde ein „künstlicher Horizont" im Weltall plaziert. Der violette Streifen erleichtert die Richtungsfindung im Weltraumkampf.



Terra Nova ist ein erdähnlicher Planet. Diese Farben dürften Ihnen bekannt sein... (rechts).

...auf den anderen Planeten fühlt man sich dagegen weniger heimisch (unten).





Der Inferno Fighter trägt leider kein so schönes UNO-Emblem auf der Bordwand wie die Düsenjets von TFX. Dafür ist das Bodenterrain reizvoller.



no. Obwohl der geistige Vorfahre eigentlich Epic war, wird Inferno nicht ohne Grund als Nachfolger von TFX gehandelt. Die 3D-Engine mit vorwiegend polygonbasierten Objekten gleicht der des Flugsimulators wie ein Ei dem anderen.

## Geschwindigkeitsrekord

Mit seinem Inferno Fighter durchkreuzt der Spieler diesmal nicht mehr nur den Weltraum zwischen den Planeten, denn das Abenteuer spielt vielmehr sowohl im All als auch auf Planetenoberflächen und in gigantischen, feindlichen Raumstationen. In über 700 Missionen trifft man auf insgesamt zehn verschiedene Welten mit unterschiedlich gestalteten Hemisphären: Während den Heimatplaneten Terra Nova eine ähnliche blaue Atmosphäre wie die (in Epic zerstörte) Mutter Erde umgibt, wird man in manchen Einsätzen auch auf unwirtliche dunkle Himmelskörper geschickt werden. Grafisch besonders eindrucksvoll werden dementsprechend auch die Flüge durch die engen Kanäle der Raumstationen sein. Entgegen dem allgemeinen Trend setzt D.I.D. wieder überwiegend auf Polygone. Anstatt alle Objekte mit rechenaufwendigen Textures zu überziehen, werden die Raumschiffe, Raumstationen und Gebäude aus relativ simplen Polygonen zusammengesetzt. Erst die richtige Wahl der Farben, mit möglichst geringen Farbkontrasten von einem Polygon zum anderen, läßt die Umwelt dann realistisch wirken. Leben wird der 3D-Engine aber vor allem durch die richtige Spielgeschwindigkeit eingehaucht: Obwohl zeitweise an die 100 Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind, bleibt die Grafik auch auf einem 486er mit 33 MHz immer noch rasend schnell.



Die gleißenden Explosionen wurden seit TFX gründlich überarbeitet.

## Instant Action

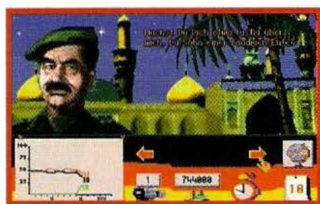
Das Interface von TFX wurde für Inferno noch weiterentwickelt: Die Explosionen wurden effektvoller gestaltet, und die Programmierer haben mehr auf Shading-Techniken zurückgegriffen - Geschwindigkeitseinbußen gegenüber TFX sind trotzdem nicht auszumachen. In Bezug auf Steuerung und Gameplay erwartet uns nichts Außergewöhnliches - Tastatur-, Maus-, Joystick- und Thrustmaster-Unterstützung lassen jedem Spieler die Wahl seines favorisierten Steuergerätes offen. Wie üblich, sind die F-Tasten mit verschiedenen Kamera-Ansichten belegt, per Tastendruck wird auch durch die verschiedenen Waffensysteme geschaltet. Wer sich für die Hauptrolle in der chronologisch fortlaufenden Handlung weniger interessiert als für reine Weltraum-Baller-action, wird sicherlich auch am Instant Action-Modus Gefallen finden. Spieler, die sich mit ihrem Spielcharakter hingegen gerne identifizieren möchten, können sich auf tolle Zwischensequenzen aus dem CAD-Studio freuen. Die schlucken dann natürlich den entsprechenden Speicherplatz - allerdings nicht auf der Festplatte, denn Inferno wird zunächst ausschließlich auf CD erscheinen. Apropos CD-ROM: Die Gothic-Rockgruppe Alien Sex Fiend kennen Sie doch, oder? Wer die schaurigen Rexxonen aus den Zwischensequenzen des Spiels sieht, wird zustimmen, daß es wohl keine bessere Gruppe für die Vertonung des Spiels geben könnte. In unserer Testversion waren zwar nur die Soundeffekte und keine Musikbegleitung vorhanden, in der endgültigen Version wird allerdings ein 45minütiger sogenannter Interaktiver Soundtrack von A.S.F. enthalten sein. Neben deutschen Bildschirmtexten wird auch deutsche Sprachausgabe unterstützt. Für die zeichnet übrigens der gleiche Produzent verantwortlich, der auch Simon the Sorcerer CD-ROM unter seinen Fittichen hatte: Andreas Lotz von Bomico. Wir hoffen, Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe ein Review der CD-ROM anbieten zu können.

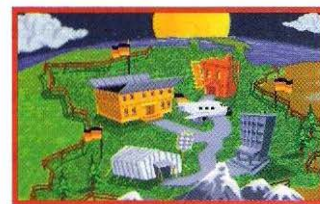
Thomas Borovskis ■




"Im Inneren des Todessterns" sind Sie hier zwar nicht - die ausgedehnten Raumstationen bringen aber ein ähnliches Spielgefühl rüber (links).













Hurra Deutschland Gewinnspiel

# Die Qual der Wahl

**Wenn Ihnen ein Politiker verspricht, mit ihm könnten Sie nur gewinnen, sollten Sie darauf keinen roten Heller geben. Hier ist das etwas anders: Für eine Briefmarke und fünf Minuten Ihrer Zeit haben Sie die Chance, ein ganzes Paket von Kult-Preisen zu gewinnen. Softgold verlost unter den Lesern der PC Games eine ganze Menge von wahrhaft witzigen Hurra Deutschland-Fanartikeln. Alles, was Sie tun müssen, um an der Verlosung teilzunehmen, ist, die folgende Frage richtig zu beantworten:**

## Frage: Was ist Helmut Kohls Leibspeise?

**1. Preis:**
Ein Paket bestehend aus
- Video Hurra Deutschland 1-3
- Single
- Quietschfigur Helmut Kohl
- Skatkarten
- T-Shirt
- Telefonkarte

**2. Preis**
Ein Paket bestehend aus
- Videoband
- Radiergummi
- Schlüsselanhänger
- Quietschfigur
- Skatkarten

**3. Preis**
Ein Paket bestehend aus
- Schlüsselanhänger
- Skatkarten
- Video Echte Freunde

**4.-10. Preis**
- jeweils ein Radiergummi

Schicken Sie eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

**Computec Verlag GmbH & Co. KG ■ Redaktion PC Games ■ Kennwort: Hurra Deutschland ■ Isarstr. 32-34 ■ 90451 Nürnberg**

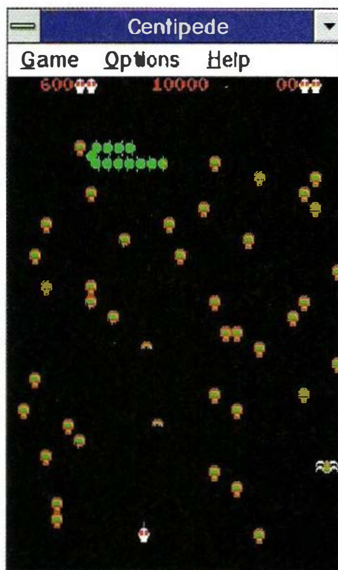
Der Einsendeschluß ist der 9. November 1994.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

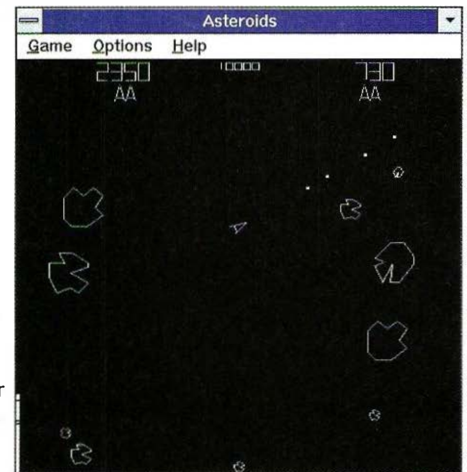
# Microsoft Arcade

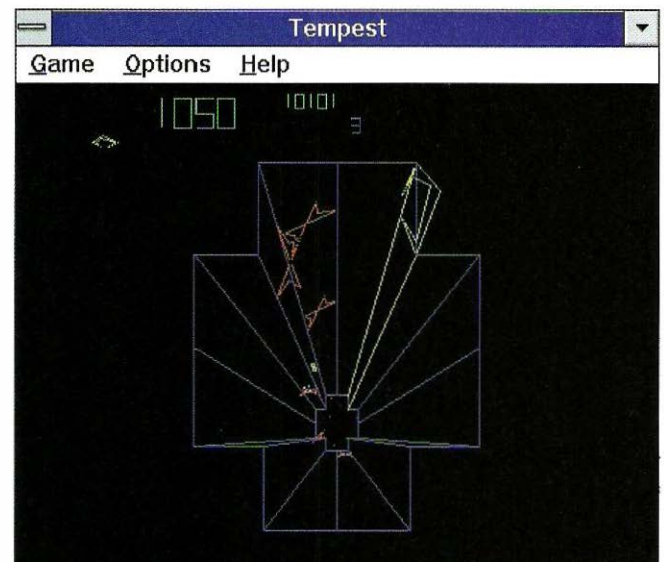
**Daß die Programmierer von Microsoft Spaß verstehen, haben sie ja mit den Windows Entertainment-Packs schon bewiesen. Jetzt erweisen sie sich sogar als Menschen mit einem Hang zur Melancholie...**

Actionspiele und Windows - widerspricht sich das nicht? Microsoft liegt im eigenen Interesse viel daran, diese Aussage zu widerlegen. Bisher gab es für das grafische Betriebssystem eine Reihe von Entertainment Packs zu kaufen, die aber alle eher dem Geschmack von Knobelfreaks entsprachen als dem von Spielern, die auch ein bißchen Action sehen wollen. Mit Microsoft Arcade soll das jetzt anders werden: Fünf Actionspiele, die selbst unter der drögen Windows-GDI rasant schnell ablaufen, sollen das Herz der Schreibtischhocker erfreuen. Auf den Disketten findet der Mann bzw. die Frau der ersten Stunde dann auch lauter alte Bekannte wieder. Vielleicht können Sie sich noch an Spiele wie Centipede, Missile Command und Battle Zone aus der frühesten Kindheit der Videospiele erinnern? Genau um solche Titel handelt es sich bei Microsoft Arcade. Ohne viel Einarbeitungszeit und ohne Notwendigkeit, ein Handbuch zu wälzen, kann man in der Büropause gleich loslegen. Im Windows-Fenster erwarten Sie Vektorgrafiken, wie man sie von früher kennt - Prädikat: unspektakulär, aber als Pausenfüller gut geeignet.

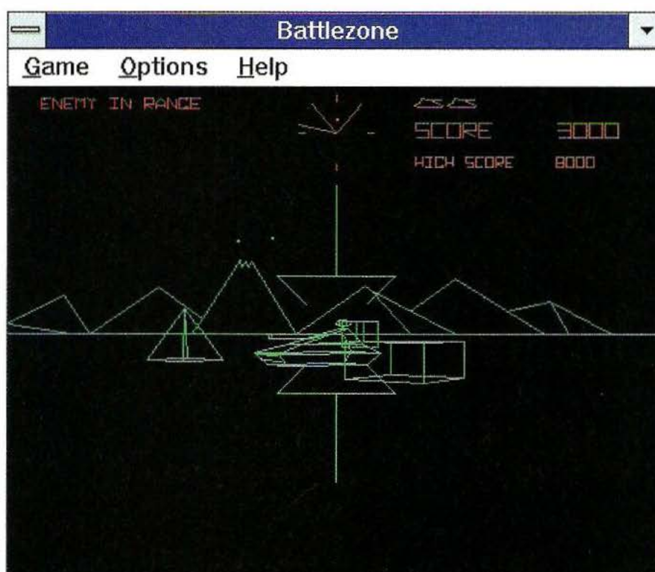



**Centipede - Das Wurmtöter-Spiel kennt wohl ein jeder. Von diesem Klassiker gab es sogar eine Umsetzung für Nintendos Game Boy.**

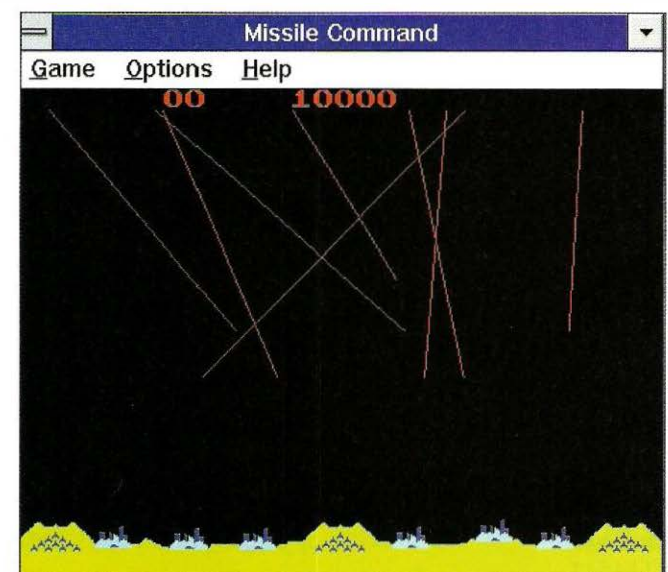



**Tempest - Ein Spiel, das an den PC-Klassiker Quicks erinnert.**




**Battle Zone - Panzerjagd der einfachen Art. Schießen Sie fremde Panzer ab, bevor Sie selbst dran glauben müssen.**




**Missile Command - Wir hätten nie gedacht, dieses Spiel auf dem PC wiederzutreffen. Verteidigen Sie Ihre Basen gegen einfliegende Atomraketen.**

Tony & Friends-Gewinnspiel

# Gewinn´ mit Tony!





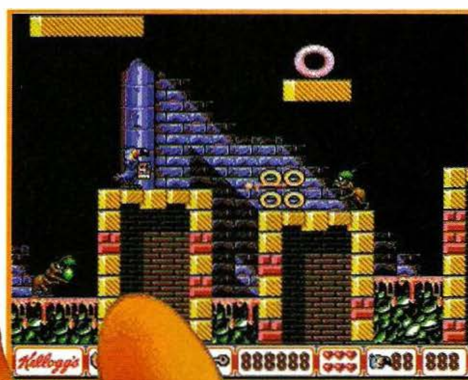


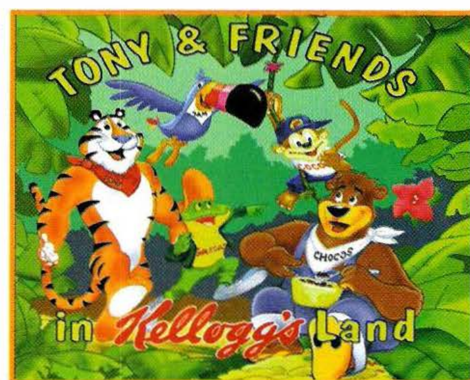
Wenn Sie ein treuer PC Games-Leser sind, wird Ihnen das Jump & Run Tony & Friends in Kellogg´s Land sicher nicht unbekannt sein. Die Coverdisk von Ausgabe 9/94 hat Ihnen vielleicht einige vergnügliche Stunden vor dem Monitor bereitet. Als Dank für die große Resonanz, die Kellogg´s auf die gemeinsame Aktion hin bekam, verlost der Frühstücksflocken-Hersteller jetzt fünf wertvolle Telefonkarten unter den Lesern der PC Games. Die Auflage von 3.000 stellt die absolute zahlenmäßige Untergrenze für Telefonkarten dar. Deshalb liegt der Wert der Chipkarten vermutlich schon jetzt bei mehreren hundert Mark. Die von Kellogg´s in Zusammenarbeit mit dem Verein Jugend trainiert für Olympia herausgegebenen Karten tragen als Motiv fünf verschiedene Sportdisziplinen. Um an der Verlosung teilzunehmen, genügt eine Postkarte an:

**Computec Verlag ■ PC Games ■ Kennwort Tony & Friends**
**Isarstr. 32-34 ■ 90451 Nürnberg**

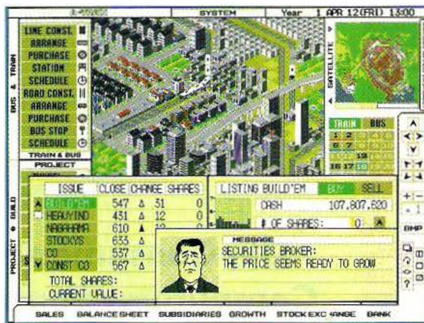
Einsendeschluß ist der 9. November 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







Führt man eine Funktion aus, so öffnet sich ein neues Fenster, in dem Änderungen möglich sind; ein Teil der Stadt bleibt aber immer sichtbar.





Made in Japan. Im Reich der aufgehenden Sonne gibt es alles im Überfluß. Bei A-Train 4 können Sie aus dem vollen schöpfen: insgesamt stehen 42 verschiedene Züge und zehn Busse zur Auswahl. Da fällt die Entscheidung nicht gerade leicht!

Einer der hoffnungsvollsten Konkurrenten war A-Train. 1986 erschien die Urfassung von A-Train und löste in Japan eine kaum vorstellbare Euphorie aus. Als 1990 der dritte Teil auf den Markt kam, war die Begeisterung wieder grenzenlos, aber dennoch dauerte es noch knappe drei Jahre, bis die Verkehrsmittelsimulation nach Europa kam, diesmal unter dem schlichten Titel A-Train.
Also, wundern Sie sich nicht, wenn Sie um die Weihnachtszeit A-Train IV im Laden stehen sehen - es ist tatsächlich die Fortsetzung des uns bekannten Spiels.

## SimCity mit Zügen?

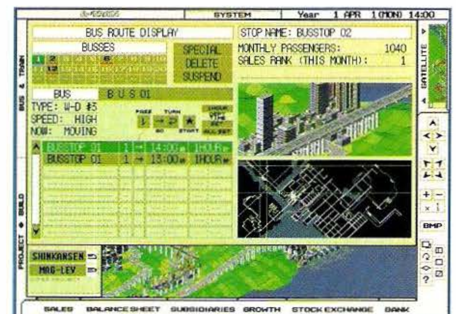
Artdink, das japanische Programmierteam, wird mit seinem neuesten Produkt aber nicht direkt gegen Railroad Tycoon antreten, sondern vielmehr versuchen, SimCity 2000 die Spitzenposition im Bereich der Simulationen abzuringen. Interessant zu wissen: zwischen Maxis und Artdink besteht eine Art Kooperationsvertrag, d. h. beide Hersteller unterstützen sich bei diversen Problemlösungen. A-Train IV beschränkt sich aber nicht nur auf das Einkaufen und Einsetzen von Eisenbahnen, sondern bietet noch viel mehr Möglichkeiten. Neben der Gleisplanung muß man auch noch Buslinien etablieren, um den Grundstock für das spätere Spiel zu legen. Danach geht es erst richtig zur Sache. Gebäude und Einrichtungen müssen - ganz im SimCity-Stil - errichtet werden, damit sich die Stadt auch richtig entwickelt. Außerdem muß man ständig die Börsenberichte verfolgen, um - und das ist das eigentliche Ziel des Spiels - letztlich die meisten Aktienanteile an der Eisenbahngesellschaft zu besitzen.

## Eine Zugfahrt

Die Grafik sieht auf den ersten Blick nicht ganz so spektakulär aus wie das komplexe und intensive Gameplay. SVGA mit 640x480 Bildpunkten gehört die Zukunft in diesem Genre - das haben auch schon andere



Aller Anfang ist schwer. Diese Stadt muß sich noch gewaltig vergrößern, damit sie als Metropole gelten darf.



Es genügt nicht, einfach eine Busroute festzulegen, nein, man muß auch noch die Zeiten bestimmen, zu denen der Bus an einer bestimmten Stelle hält.

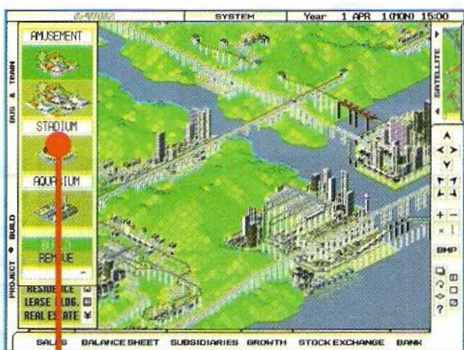
A-Train IV

# InterCity Express

**Railroad Tycoon war bislang die einzige wirklich brauchbare Simulation, die sich mit dem Aufbau einer Eisenbahngesellschaft beschäftigt hat. Es gab zwar noch einige andere Programme, aber an die Klasse von Sid Meiers Meisterwerk kam keines auch nur annähernd heran.**

# SimCity?

Gerade beim Städtebau findet man starke Parallelen zu SimCity 2000. Das spielt jedoch keine Rolle, schließlich ist das von Moxis verwendete System einfach das beste.

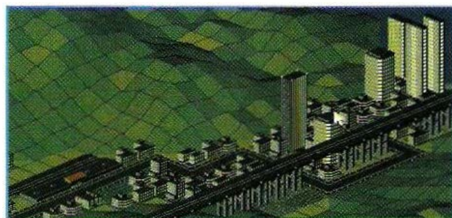






Hersteller mitbekommen. Daß für A-Train nur 16 Farben verwendet wurden, ist eher enttäuschend. Der Clou jedoch besteht darin, daß man sich in das Führerhaus einer Lokomotive begeben und dann durch die eigenhändig entworfene Stadt rauschen kann. Leider gab es dazu noch keine Screenshots, aber für die Sony PlayStation-Version - auf die man sich bei Artdink konzentriert - ist dieser Teil des Spiel schon fertig. Erster Eindruck: brillant!

**Oliver Menne** ■



**Eine Großstadt bei Nacht. A-Train IV simuliert sogar die verschiedenen Tages- und Nachtzeiten.**

Cyclemania

# Easy Rider

**Wenn es stimmt, daß die Nachfrage das Angebot bestimmt, war das Interesse an Motorrad-Rennspielen bisher äußerst gering. Nachdem sich jahrelang kein Hersteller um dieses Stiefkind gekümmert hat, prescht Accolade jetzt mit einer vielversprechenden CD-ROM-Variante vor.**



Platz da, jetzt komm' ich mit meinem Mazda: Sonntagsfahrer sollten großräumig umfahren werden (links).

Sogar Straßenschilder und Leitplanken wurden realitätsgetreu übernommen (unten).

Formel 1-Schlitten, U-Boote, Golfplätze, Panzer, Billardtische und Kampfjets - es gibt fast nichts, was auf dem PC noch nicht simuliert wurde. Mit einer Ausnahme: Motorräder fehlen noch in der illustren Sammlung. Das israelische Programmierteam Compro Games fühlte sich dazu berufen, diesem Mangel ein Ende zu bereiten und veröffentlicht in Kürze unter dem Accolade-Label die „Video-Simulation" Cyclemania. Spielprinzip und Steuerung ähneln dabei frappierend dem senilen Klassiker Test Drive. Die drei Folgen dieser Serie verkauften sich Ende der 80er Jahre wie warme Semmeln: mit Amiga und C 64 heizten Minderjährige am Steuer eines Ferrari Testarossa über enge Gebirgsstraßen und kümmerten sich einen feuchten Kehricht um Geschwindigkeitskontrollen und Polizeistreifen. Erst ein handfester Crash mit einem entgegenkommenden Sonntagsfahrer beendete den Traum vom Highscore. Cyclemania setzt diese Tradition fort, allerdings auf dem Rücken eines Feuerstuhls der Kategorie Yamaha FZR-1000, Suzuki GSX-R1100 W oder Honda CBR 900 RR. Fünf landschaftlich sehr unterschiedliche Strecken (z. B. Wüsten- oder Waldgebiete) laden zur 250 km/h-Spazierfahrt ein.

## Vorsicht, lebende Tiere!

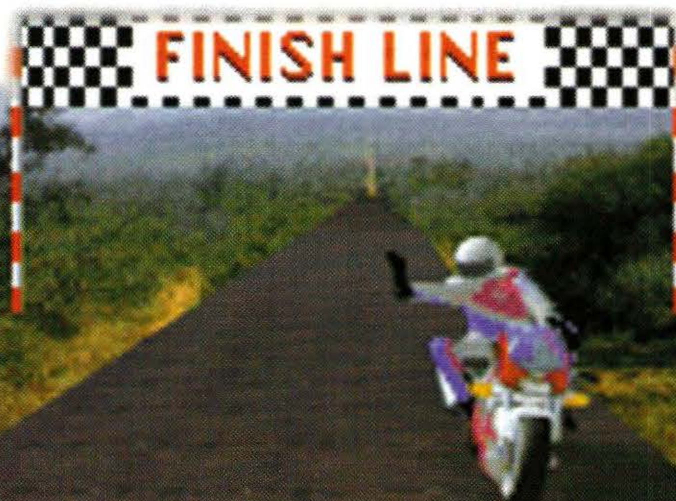
Während die Menüs mit feinsten SuperVGA-Grafiken hinterlegt werden, läuft das eigentliche Rennen im üblichen 320x200-Pixelmodus ab. Der Clou an Cyclemania: Die Landschaft wurde vor Ort mit der Videokamera aufgenommen, digitalisiert und in das Spiel integriert. Die Motorräder samt Fahrer präsentieren sich in knallbunter Optik und bilden so einen reizvollen Kontrast zur fotorealistischen Kulisse. Ein Cockpit inklusive Tacho, Drehzahlmesser und diversen Anzeigen komplettiert das Bild.

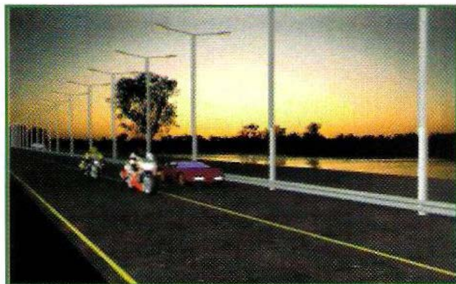


Im Gegensatz zu Test Drive gibt es diesmal keinen Zwei-Spieler-Modus. Trotzdem können Wettbewerbe mit den fünf computergesteuerten Rivalen ausgetragen werden; die Preisgelder steckt man in besseres Equipment, z. B. griffigere Reifen oder gesäßschonende Stoßdämpfer. Renndauer, Gegnerstärke und Schwierigkeitsgrad lassen sich selbstverständlich beliebig einstellen. Cyclemania beschränkt sich aber nicht auf stupides Rundendrehen - stattdessen tobt auf der Piste das wahre Leben. So kann es durchaus passieren, daß plötzlich eine leibhaftige Kuh am Seitenstreifen auftaucht oder ein VW Käfer-Cabrio mit Tempo 30 durch die Gegend tuckert. Auch Massenkollisionen, Ölspuren oder versandete Kurven erfordern oft waghalsige Ausweichmanöver. Bei einem Sturz wird zur Belustigung des Spielers eine kurze Filmsequenz eingeblendet.

## Der erste Eindruck

Schon nach diesem Preview steht zweifelsfrei fest: Cyclemania ist die zur Zeit beste PC-Motorradsimulation - es gibt nämlich keine andere. Nach intensiven Nachforschungen wur-





Accolades Cyclemania will den Rennsport nicht allein Papyrus und MicroProse überlassen (links). Vor dem Start steigt die Nervosität: Wer wird nach 20 Runden als Sieger hervorgehen (unten)?




den wir schließlich doch noch fündig: Die letzte urkundliche Erwähnung betrifft das EGA-Spiel Motocross von Gamestar und geht bis auf das Jahr 1989 (!!!) zurück. Accolade hat also eine echte Marktlücke entdeckt; ob sich die Nische auch als Goldgrube erweist, bleibt abzuwarten. Die ersten Fahrstunden hinterließen bereits einen sehr guten Eindruck: Extrem schnelle Grafik, beinharter Sound und kinderleichte Steuerung sind Tugenden, die schon Test Drive zum Kassenschlager machten. Inwieweit Cyclemania an die Erfolge des Altstars anknüpfen kann, wird der PC Games-Spiele-TÜV in der nächsten Ausgabe klären.

**Petra Maueröder** ■







Nach jedem „Ausrutscher" wird eine Videosequenz geladen.







Durch Wald und Flur düsen Sie mit Ihrer PS-starken Maschine: Vor allem die bewaldeten Abschnitte sind eine Augenweide.



Dawn Patrol

# Tollkühner

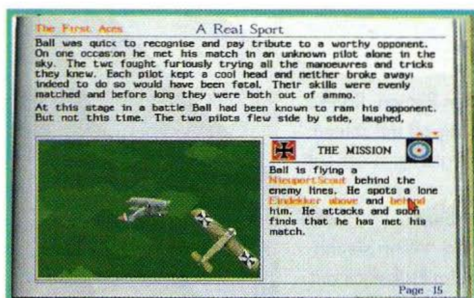
**Beim leidigen Thema Flugsimulationen scheiden sich die Geister: Gut die Hälfte aller Interessierten wünscht sich ein möglichst realistisches und originalgetreues Flugmodell, die andere Hälfte bevorzugt satte Action und legt Wert auf besonders viel „Spielspaß". Bei Dawn Patrol kann jeder fündig werden...**

**von Oliver Menne**

Rowan Software, das Programmierteam von Dawn Patrol, beschäftigt sich seit seiner Gründung mit Flugsimulationen. Vor einigen Jahren setzten die Engänder Falcon 3.0 für den Amiga und Atari ST um, und in jüngster Vergangenheit sorgten sie mit dem SVGA-Simulator Overlord für Furore. Daß Rowan Software mit der Verwendung von 640x400 Bildpunkten auf das richtige Pferd gesetzt haben, zeigt die Reaktion verschiedener Konkurrenzunternehmen: in naher Zukunft werden viele Flugsimulationen die hohe Auflösung unterstützen. Interessant: Dawn Patrol sollte vor knapp einem Jahr noch unter dem Titel Flying Circus erscheinen, doch gab es rechtliche Probleme mit - nein, nicht mit Monty Python - einem amerikanischen Konzern, so daß man sich zunächst auf Dawn of Aerial Combat einigte. Das gefiel aber wiederum dem Publisher Empire nicht, so daß der vorläufige Titel nun Dawn Patrol lautet. Namensfindung ist schwierig!

Bei einer Flugsimulation spielt die Grafik natürlich eine tragende Rolle. Und gerade hier fährt Rowan Software die dicksten Geschütze auf: alle Objekte bestehen aus winzig kleinen Polygonen, die zusätzlich mit Bitmaps überzogen wurden, und die verwendete SVGA-Auflösung mit 640x400 Bildpunkten läßt Dawn Patrol gleich zwei Klassen besser aussehen als viele Konkurrenzprodukte. Dabei werden alle wichtigen Grafikkarten unterstützt, so daß man sich nicht mit dem lästigen und nur mit Abstrichen einwandfrei laufenden Vesa-Treiber beschäftigen muß. Rod Hyde, Firmengründer und Chefentwickler bei Rowan Software, führte uns Dawn Patrol auf einem Pentium 60 vor: Die Objekte bewegen sich auf diesem Rechner absolut fließend, wobei kleine Kniffe die Fluggeschwindigkeit immer am oberen Level halten. Wenn beispielsweise nur wenige Flugzeuge dargestellt werden müssen, so schaltet das Programm butterweich auf Full-Screen um. Sobald sich aber vier oder mehr Wagemutige in der Luft die Kugeln auf den Pelz brennen, wird der Bildausschnitt verkleinert und die Armaturen werden sichtbar.

Rod Hyde und sein achtköpfiges Team haben sich ausgezeichnet auf die Entwicklung vorbereitet. Das äußert sich nicht nur in historisch akkurat recherchierten Hintergrundin-




**Bei diesem Briefing kann man das eigene (Nieuport Scout) und das gegnerische Flugzeug (Eindecker) verändern.**




**Die Rauchschwaden hinter einem Flugzeug sind zwar kein unwichtiges Detail, so gut wie hier wurden sie allerdings noch nie präsentiert.**

formationen, sondern auch am nicht unwichtigen „Flugverhalten" im Spiel. Bei Dawn Patrol starrt man nämlich nicht regungslos in Richtung Propeller, nein, der Blick bleibt ständig am feindlichen Gegenüber haften, und man muß versuchen, das eigene Flugzeug in die richtige Schußposition zu bringen. Einen schnellen Rechner setzt diese Art der automatischen Blickwinkelveränderung natürlich voraus. Auf einem

Wer sich hartnäckig durch alle Missianen gekämpft hat, kann damit beginnen, einzelne Komponenten nach seinem eigenen Geschmack zu verändern. Alle Wörter, die beim Briefing rot gekennzeichnet sind, kann man nach Lust und Laune manipulieren. Beispiel: aus zwei Fokker Dreideckern werden plötzlich fünf Spad7, aus Manfred von Richthofen wird Voss oder Immelmann. Apropos Richthofen: Natürlich kann man bei Dawn



**Die Landschaft besteht zwar nur aus Polygonen, wirkt aber durch die rasante Geschwindigkeit überraschend realistisch.**

# Pionier

486DX2/66 sollte Dawn Patrol dennoch einwandfrei spielbar sein.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die zu erfüllenden Missianen. Hier hat man sich für einen Mittelweg zwischen bereits bestehenden Systemen entschieden. Der Pilot wird nicht an eine genau vorgegebene Handlung gebunden (Pacific Strike), sondern kann sich für eine der über 100 Missionen entscheiden. Erfolge und Mißerfolge werden anschließend in einem persönlichen Log- oder Tagebuch festgehalten, so daß man auf diese Art einen eigenen, individuellen Charakter aufbauen kann. Bei 100 Missionen wird es dem Spieler bestimmt nicht so schnell langweilig, doch überlassen die Jungs von Rowan Software nichts dem Zufall.

Patrol gegen alle tollkühnen Helden der damaligen Zeit antreten. Zu den gewünschten Personen gibt es dann auch noch ein paar Fakten, und als Schmankerl eine kleine Anekdote aus dem Leben des Piloten.

Musik und Sound stehen diesen Leckerbissen natürlich in nichts nach. Die Soundeffekte klingen wahnsinnig realistisch und erzeugen die nötige Atmosphäre. Zur musikalischen Untermalung wurde Tschaikowskys „Capriccio Italien" adaptiert und den Erfordernissen angepaßt. Fanfaren wurden beispielsweise ein wenig modifiziert, damit sie nicht ganz so triumphierend klingen. Paul Robotham arrangierte verschiedene Sektionen, so daß sich das Endprodukt fast schon wie ein eigenständiges Stück anhört.

**„Moderne Jet-Simulationen werden auf Dauer langweilig und eintönig!", meint Rod Hyde.**




**Der Blick des Piloten bleibt immer auf den Gegner gerichtet. Bei anderen Simulationen hat man einen fixen Punkt in der Nähe des Propellers.**

# Interview mit Rod Hyde

Rod Hyde ist sowohl Firmengründer und Managing Director als auch Game-Designer bei Rowan Software. Obwohl er schon seit 1983 mit seinem Team Computerspiele programmiert, stieg er 1987 erst so richtig in dieses Geschäft ein. Rowan Software zeichnet verantwortlich für die Umsetzung von Falcon 3.0 auf den Amiga und ST, entwickelte Reach for the Skies und Operation Overlord. Wir, d. h. Hans Ippisch von unserem Schwestermagazin Amiga Games und Oliver Menne von PC Games, besuchten Rod Hyde Ende Juli im idyllischen englischen Städtchen Runcorn.

**PCG:** Warum habt Ihr den Ersten Weltkrieg der Gegenwart als Szenario für Down Patrol vorgezogen?

**ROD HYDE:** Im Ersten Weltkrieg waren die Maschinen einfach langsamer. Das bedeutet gleichzeitig, daß ein Kampf sehr viel länger dauert und damit auch spannender wird. Außerdem gab es im Ersten Weltkrieg noch keine Missiles. Bei modernen Jet-Simulationen muß man nur im richtigen Augenblick den richtigen Knopf drücken, und schon ist alles vorbei. Das macht am Anfang vielleicht Spaß, verliert aber sehr schnell seinen Reiz.

**PCG:** Down Patrol macht auch im Hinblick auf die historischen Daten und Fakten einen sehr guten Eindruck. Wie habt Ihr Euch dieses Wissen angeeignet?

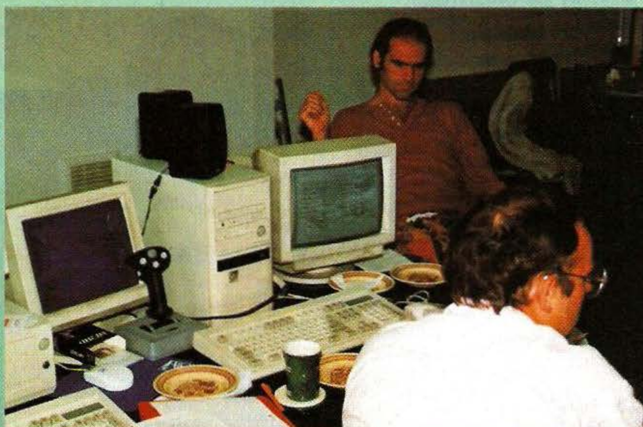
**ROD HYDE:** Ich habe viele Bücher gelesen, die sich mit diesem Thema ausgiebig beschäftigen. Außerdem haben wir uns fast eine halbe Million an Fotografien von der Smithsonian Library in Washington besorgt. Sie wurden auf sechs 12"-Laserdisks angeliefert...

**PCG:** Eine halbe Million? Wie viele habt Ihr letztlich davon verwendet?

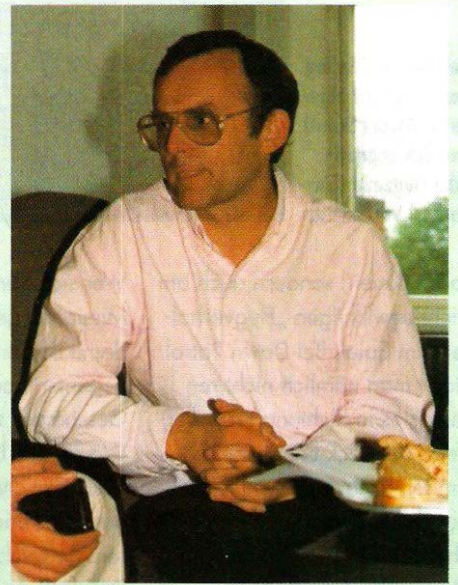
**ROD HYDE:** Knapp über 30. Das war eine Menge Arbeit, aber wir möchten unseren Kunden historisch absolut akkurate Daten liefern. Wir glauben außerdem, daß das vom Käufer erwartet und schließlich auch honoriert wird.

**PCG:** Kannst Du uns dafür ein kleines Beispiel geben?

**ROD HYDE:** Aber klar! Wir haben Hunderte von Informationsseiten. Eine davon befaßt sich beispielsweise mit Boelke, einem der berühmtesten Piloten. Boelke ging oft mit seinem Flugzeug in die Luft, bevor seine Untergebenen wach wurden. Wenn sie ihn beim Frühstück mit einem schwarzen Kinn sahen, wußten sie, daß er an diesem Morgen schon in der Luft war, sein Maschinengewehr eingesetzt und einige unglückselige Piloten vom Himmel geholt hatte. Das sind Erzählungen, die das Spiel ein wenig auflockern sollen und die natürlich historisch belegt sind.



**Flightstick Pro und Kaffeetasse: der Schreibtisch eines erfolgreichen Simulationsdesigners. Im Hintergrund: Rik Yapp, Producer bei Empire. Er programmierte die C 64-Klassiker Sailing und RMS Titanic.**



**Rod Hyde beeindruckte durch enormes Fachwissen und konnte bei seinen Erzählungen von der Pionierzeit des Luftkampfes kaum gebremst werden.**

**PCG:** Das sind alles nur Informationen, oder hat das auch etwas mit dem Spiel zu tun?

**ROD HYDE:** Natürlich hat das auch etwas mit dem Spiel zu tun. Auf fast jeder Seite wird es eine Funktion geben, mit der man dann aktiv ins Geschehen eingreifen kann. In diesem Beispiel kann man entweder Boelke spielen oder einen seiner Gegner.

**PCG:** Für welche Nationen kann man denn in die Luft steigen?

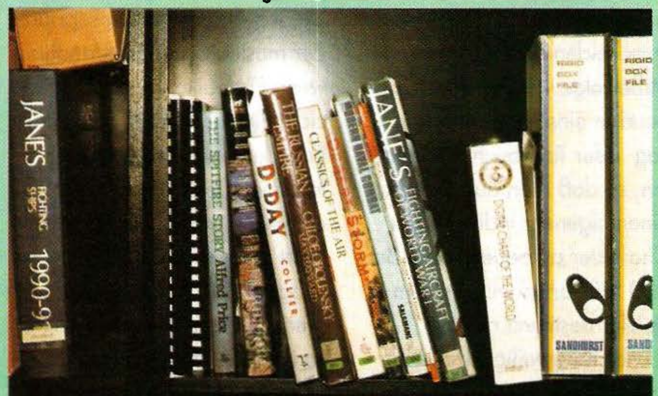
**ROD HYDE:** Für alle. Also für die Franzosen, Deutschen, Amerikaner und Engländer. Hier wird es auch eine große Anzahl an berühmten Piloten geben.

**PCG:** Down Patrol verwendet auch eine Art Virtual Cockpit, wie aus vielen Simulationen schon bekannt ist. Werdet Ihr ein VR-System unterstützen?

**ROD HYDE:** Momentan kristallisiert sich noch kein System heraus, das den Markt dominieren wird. Es ist also schwierig, sich auf ein System zu stürzen. Das könnte sehr schnell ein Flop werden.

**PCG:** Vielen Dank!

**Nächtelang wälzte Rod Hyde diese Bücher, um angemessen auf das Thema vorbereitet zu sein.**



# Dokumentation

Dawn Patrol ist nicht nur einfach eine Flugsimulation. Dawn Patrol ist mehr. Neben den packenden Luftkämpfen können sich Interessierte auch über die Menschen und Maschinen der damaligen Zeit informieren. Dabei werden alle Daten und Fakten detailliert, aber auf keinen Fall ausschweifend auf den Bildschirm gebracht. Über 30 Fotografien aus den ersten Stunden des Luftkampfes wurden von Rowan Software verwendet.




**Max Immelmann und Manfred von Richthofen sind die berühmtesten deutschen Piloten des Ersten Weltkriegs.**



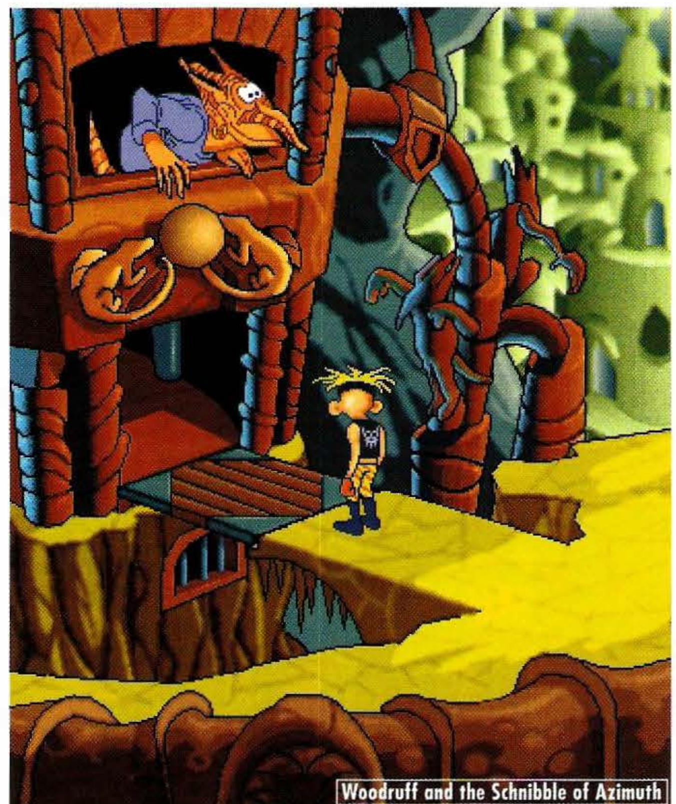
**Der „Dreidecker" war eine Erfindung von Thomas Sopwith. In Red Baron war er zum ersten Mal Gegenstand einer Flugsimulation.**



**Von der Qualität dieser Bilder darf man sich nicht täuschen lassen. Hier handelt es sich um Photos, die erst nachbearbeitet werden müssen.**



Daß diese hervorragend organisierte Präsentation in Paris stattfand, lag wohl nicht am romantischen Ambiente der französischen Hauptstadt, sondern vielmehr daran, daß Coktel Vision hier vor Jahren seine Zelte aufgeschlagen hat. Zu Beginn des Jahres fusionierte das durch qualitativ hochwertige Produkte bekannte Label Coktel Vision mit Amerikas Softwaregiganten Sierra. Daß dieser Zusammenschluß für Coktel nicht ohne Folgen bleiben würde, war wohl schon damals jedem bewußt. Entwickelte man in Paris in der Vergangenheit nur zwei bis drei Spiele pro Jahr, so wird sich die Zahl der Neuerscheinungen nun drastisch steigern - nicht umsonst hat man bei Coktel die Zahl



Woodruff and the Schnibble of Azimuth

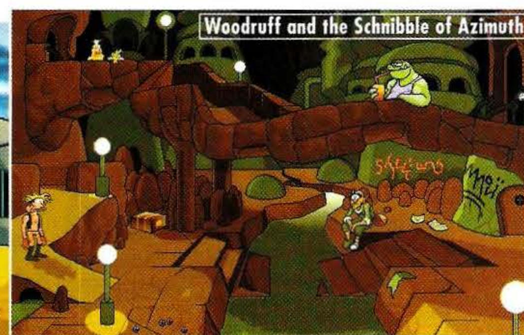
Coktel Vision, Sierra, Dynamix

# Amerikaner in Paris

**Sierra macht mobil! Gerade noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest wollen die Adventure-Spezialisten aus Amerika über ein Dutzend hochkarätiger Spiele auf den Markt bringen. Und um diese Produkte auch angemessen präsentieren zu können, waren am 10. August Europas Fachjournalisten zu einer atemberaubenden Vorführung eingeladen!** von Oliver Menne



Woodruff and the Schnibble of Azimuth



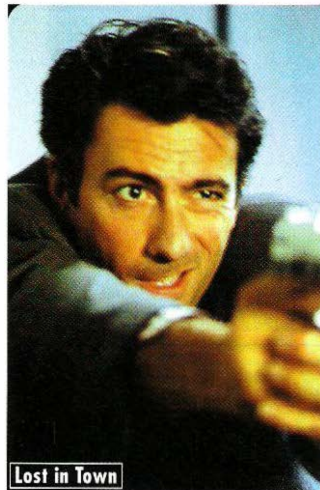
Woodruff and the Schnibble of Azimuth

An den seltsamen Schriftzeichen erkennt man, daß Coktel Vision wie bei Goblins eine eigene Sprache entwickelt hat.

der Mitarbeiter auf knapp über 70 erhöht!

## Ein vierter Goblin?

Das erste Spiel aus dem Hause Coktel Vision sorgte bei den Anwesenden gleich für auffälliges Stirnrunzeln: „Woodruff and the Schnibble of Azimuth" - was für ein seltsamer Titel für ein Computerspiel! Bei der abgedrehten Story wundert man sich aber über gar nichts mehr. Woodruff ist der einzige Überlebende eines verheerenden Atomkrieges und hat die letzten Jahre unter der Erde verbracht. Als er es eines Tages wieder wagte, den Erdboden zu betreten, mußte er feststellen, daß der blaue Planet nun von liebevollen und absolut friedlichen Kreaturen, die sich selbst Boozooks nennen, bewohnt wird. Im weiteren Verlauf der Geschichte muß Woodruff den Mörder seines Teddybärs, seinen lang verschollenen Stiefvater und natürlich Dr. Azimuth finden, der durch einen hinterhältigen Trick das mysteriöse Wort „Schnibble" in die Köpfe der Bevölkerung setzt.
Coktel Vision setzt bei Woodruff auf Altbewährtes, und so liegt auch zu Beginn die Vermutung nahe, es würde sich um einen vierten Teil der Goblins-Reihe handeln. Verrückte Kameraperspektiven, herrlich witzige Animationen und phantastischer (!) Sound warten hier auf den Spieler. Erscheinen wird Woodruff and the Schnibble of Azimuth Ende Dezember in zwei Versionen: VGA und SVGA, aber nur auf CD-ROM!


Lost in Town


Lost in Town

Reporter Max steckt in der Klemme. Hätte er doch bloß nicht versucht, einen Politiker illegaler Handlungen zu überführen.

## Interaktiver Film - Teil 87?

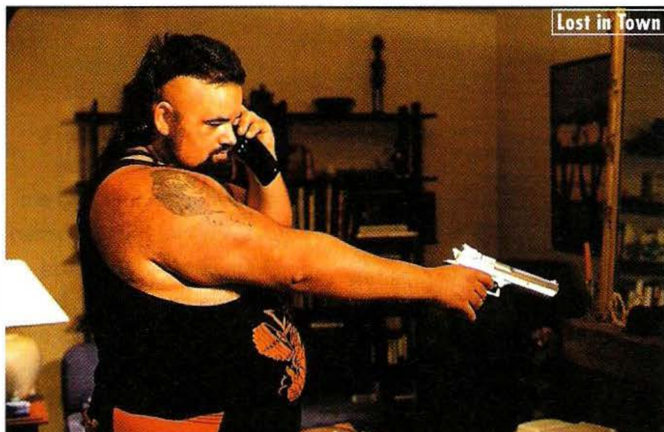
Ein weiteres großes Projekt von Coktel Vision wird Lost in Town. Trotz der offensichtlichen Namensverwandtschaft zu Lost in Time handelt es sich um ein vollkommen eigenständiges Spiel, oder besser gesagt um eine neue Form des interaktiven Spielfilms. Für dieses Projekt wurde ein bekannter französischer Regisseur engagiert, der im Stil des Film Noir einen echten Thriller gedreht hat. Dazu wurde zwei Monate lang die Innenstadt von Paris unsicher gemacht. Im späteren Spiel wird es keine Grafiken geben, nur Video-Animationen im Cinemascope-Format. Wie das Spiel nun letztendlich aussieht, konnte man in diesem Stadium der Entwicklung noch nicht verraten - Regisseur und Spielproduzent müssen noch auf einen gemeinsamen Nenner kommen. Sicher ist jedoch schon, daß Lost in Town momentan für Single Speed-CD-ROM-Laufwerke entwickelt und im Januar 1995 erscheinen wird.

## Das kosmische Gleichgewicht

The Last Dynasty verspricht auch sehr „interaktiv" zu werden, aber in einer ganz anderen Richtung. Hier versucht Coktel, die rasante Action von Wing Commander mit den puzzleartigen Rätseln eines Monkey Island zu paaren - und das Ganze im Weltraum. Die Story: Mel und Doug sind dicke Freunde und haben ein gemeinsames Hobby: sie glauben an Außerirdische. Eines Tages geht ihr Traum in Erfüllung. Ein Raumschiff taucht auf und schleppt die beiden auf einen weit entfern-


The Last Dynasty

Die Schauspieler werden einzeln aufgenommen und dann vor eine mit dem Computer erstellte Grafik gesetzt.

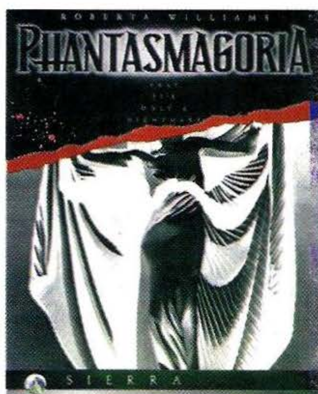

Lost in Town

Mit Telefonhörer und Revolver: Dieser schwergewichtige Bösewicht möchte Max einen Mord anhängen.


The Last Dynasty

ten Stern. Hier erfährt Mel, daß er der Sohn des Kaisers der Galaxis ist und nur zur Ausbildung auf die Erde geschickt wurde. Wie in jedem guten (?) Spiel dieser Art, bricht natürlich bald der intergalaktische Notstand aus und Mel muß sich beweisen...
Der Produzent, Silvan Schmid, war zuvor in der Filmbranche tätig und kam über die französische Softwaremesse Supergames zum Spielebusiness. Auf dieser Show gelangte er zu der Überzeugung, daß Computerspiele das Medium der Zukunft sind. Erscheinen wird The Last Dynasty noch in diesem Jahr. Es wird ein CD-ROM-only-Produkt sein, das aber schon auf Single Speed-Laufwerken anständig spielbar sein soll.

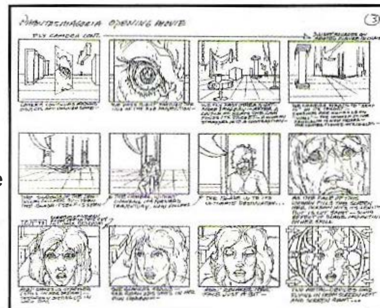
## Der Horror-Shocker




Roberta Williams, die Angetraute von Firmengründer und -boss Ken Williams, schlägt wieder voll zu. Phantasmagoria wird ein Grusel-Shocker, wie ihn die Softwarewelt noch nicht gesehen hat. Zwei Jahre arbeiteten professionelle Drehbuchautoren an einem anständigen Konzept. Herausgekommen ist schließlich ein Script, das satte 400 Seiten umfaßt - zum Vergleich: ein normaler Actionfilm hat ein 100seitiges Drehbuch. Danach wurde zehn Wochen in Hollywood gedreht, wobei bekannte Special-




**Hier sehen Sie das Script der ersten Videosequenz. Die Hauptdarstellerin erlebt einen schrecklichen Alptraum.**



Effects-Teams für die nötige Gruselatmosphäre sorgten. Hier wurden über 80 Stunden Film produziert, von denen schließlich 22 Stunden übriggeblieben sind. Dabei darf man auf ansprechende Qualität gespannt sein, denn Phantasmagoria erscheint auf vier (!) CD-ROMs und hat insgesamt drei Millionen Dollar für die Produktion verschlungen. Aufgrund der ausschweifenden Horrorszenen wird das Produkt in Amerika mit einem Code versehen, den der Erwachsene vor dem Spiel eingeben muß, so daß das Spiel nicht in die Hände von Kleinkindern kommt. „Das ist sehr wichtig", meinte dazu Emmanuelle Kreuz, Marketing-Leiterin für Coktel, Sierra und Dynamix in Frankreich, „denn Sierra möchte nicht sein positives Image auf`s Spiel setzen. Sierra macht Unterhaltung für die ganze Familie!"
Bombastischer Sound und ungeheure Grafiken waren bei der Vorführung zu bestau-





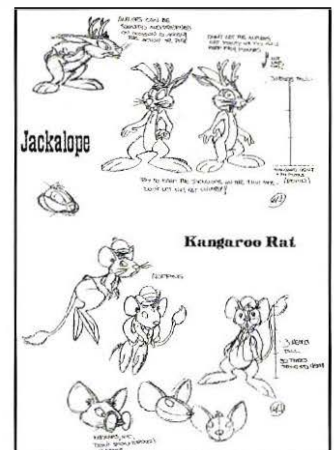


**Da können sich bekannte Horror-Regisseure noch etwas abschauen. Den Titel Grusel-Schocker hat Phantasmagoria sicherlich verdient.**

nen, was ist aber mit dem Gameplay? Eigentlich ist es Roberta Williams nicht zuzutrauen, einen kostspieligen, aber äußerst langweiligen interaktiven Spielfilm zu entwickeln, aber man weiß ja nie!

## Rosella in Disneyland

Kein Wunder, daß King`s Quest die erfolgreichste Adventure-Serie aller Zeiten ist, leisteten doch gerade die ersten Episoden dieser Reihe echte Pionier-Arbeit in Sachen Computerspiele. Im siebten Teil wird Rosella zusammen mit ihrer Mutter Valanice in eine verrückte Welt gezaubert. Hier gibt es sowohl Feen als auch Trolle. Gemeinsam mit ihren Freunden müssen die beiden Blaublütler das Land vor den Machenschaften einer verhexten Fee retten.







Das Spiel wurde in acht Kapitel unterteilt, in denen man manchmal die Tochter und ein anderes Mal die Mutter spielen kann. Am Gameplay wurde wenig verändert, nur die Icons wurden einfacher gestaltet und es gibt eine ständige On-Line-Hilfe. Außerdem kann das Spiel auf verschiedene Art und Weise ausgehen, es gibt also



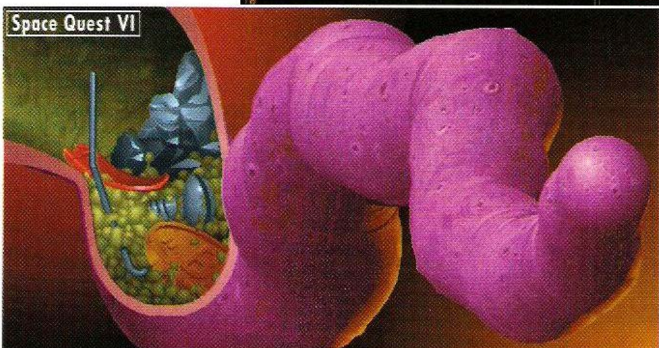

**Die Auflösung von 640x480 Bildpunkten läßt den Grafikern sehr viel Spielraum für detaillierte Zeichnungen.**

verschiedene Endsequenzen. Die Produktionskosten sind ein wenig geringer als bei Phantasmagoria und liegen ungefähr bei zwei Millionen Dollar; das hat aber nichts über die Qualität des Spiels auszusagen, denn für die aufwendigen Animationen wurden 100 Zeichner engagiert, die zuvor schon für Disney und Time Warner den Pinsel in die Hand genommen hatten. Neben der brillanten Grafik gibt es natürlich auch eine Menge zu hören: Feen singen kleine Gedichte, Trolle brummeln mit tiefer Stimme in ihren Bart. Erscheinen wird King's Quest 7: The Princeless Bride im Januar auf zwei CD-ROMs. Eine Floppy-Version hält man momentan bei Sierra nicht für wahrscheinlich.

## Putzkolonne

Roger Wilcos Beförderung zum Captain der SCS Eureka nahm leider kein gutes Ende. Im sechsten Teil gehört er wieder zur Weltraumputzkolonne. Als er eines Tages entführt werden soll, rettet ihn die mysteriöse Stellar Santiago (übrigens sollte das Spiel eigentlich „Where in Corpsman Santiago is Roger Wilco" heißen, doch rechtlich war das nicht möglich!). Später merkt Santiago, daß sie Teil eines bewußtseinsverändernden Experiments ist, und Roger Wilco muß sie befreien, indem er sich zur mikroskopischen Größe verkleinern und in ihre Blutbahn injizieren läßt (na, dämmert's? Klar, gemeint ist Die Reise ins Ich!). Auf die Schippe wird diesmal Blade Runner, Alien, Star Wars, Star Trek und Terminator genommen. Außerdem wird ein Actionspiel integriert werden. Der Name? Stooge Fighter 3! Es wird ein neues, vereinfachtes Point-and-Click-Interface geben, alle Bildschirmtexte werden gesprochen und die SVGA-Auflösung wird unterstützt. Wie alle anderen Sierra-Produkte wird auch Space Quest 6: In Space No One Can Hear You Clean auf CD-ROM erscheinen.




**Im Inneren von Santiagas Körper sieht es gar nicht lustig aus.**

Computer `94

# Show-Time

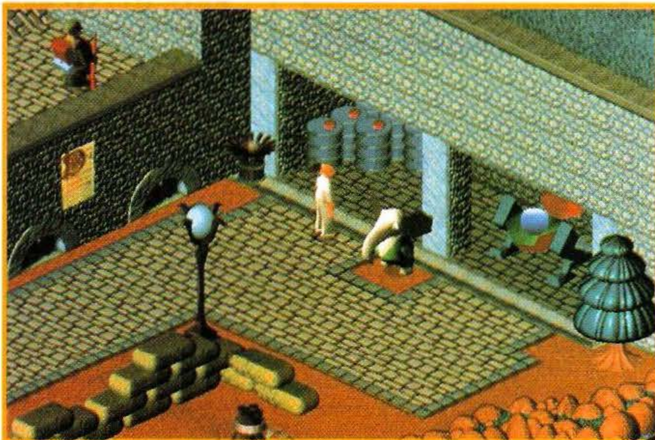
**Beim Stichwort „Computermessen" denken viele zunächst an Las Vegas, London oder gar Philadelphia. Wer allerdings im vergangenen Jahr die Computer `93 besucht hat, weiß, daß sich auch Köln immer mehr zum interessanten Messeschauplatz mausert.**

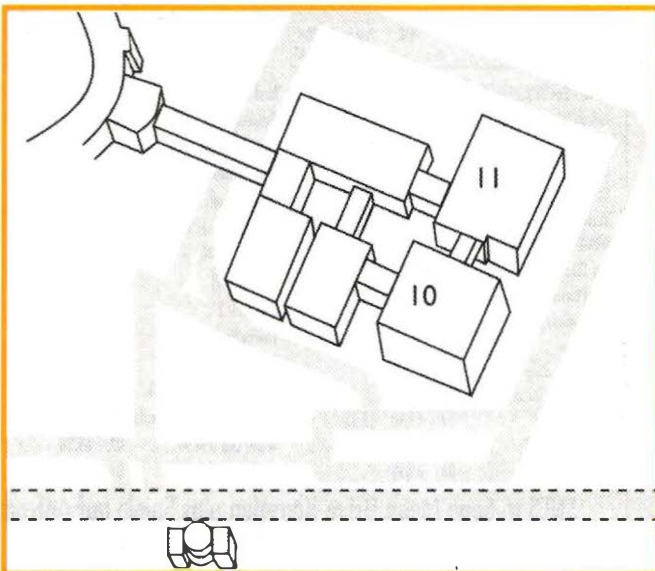
Aufgrund des nahezu unglaublichen Andrangs und dementsprechend riesigen Erfolgs im vergangenen Jahr wird die Ausstellungsfläche der diesjährigen Messe um 90% vergrößert und damit nahezu verdoppelt. Einer der vielen Nutznießer dieser schlagartigen Erweiterung ist IBM. Auf satten 250qm präsentiert der PC-Gigant eine Multimedia-Show, die bereits auf diversen Veranstaltungen großen Anklang gefunden hat. Darüber hinaus wird es die Möglichkeit geben, zu zweit ein virtuelles 3D-Labyrinth zu erkunden. Um den Reiz dieser Attraktion zu erhöhen, gibt es in diesem Zusammenhang auch lukrative Preise zu gewinnen, darunter einige Multimedia-Pakete, bestehend aus CD-ROM-Laufwerken, SoundBlaster-Karten, Lautsprechern und OS/2-Versionen.

Bei Rushware heißt es jeden Tag ab 12 Uhr: Showtime. Zu jeder vollen Stunde wird hier ein buntes Programm geboten, das zum größten Teil aus Wettbewerben besteht. Karaoke, Quizveranstaltungen, Auftritte von Prominenten, Button-Aktionen und Produktpräsentationen (Armored Fist, Lollypop, Cyclones...) geben sich hier im Stundentakt die Hand. Darüber hinaus werden Preise im Wert von über 150.000 Mark verlost!

Gleich mit zwei Ständen ist MicroProse auf der Computer `94 vertreten. Auf der Showbühne dürfen die neuesten Produkte ausprobiert werden, und auf der Actionseite können zahlreiche Gewinne abgestaubt werden. Dazu muß man sich aber erst einmal gegen einen zweiten Teilnehmer durchsetzen (zwei Rechner werden per Null-Modem-Kabel miteinander verbunden!). Neben den vielen Neuvorstellungen gibt es bei MicroProse auch noch eine echte Deutschlandpremiere: Simulationsprofi Sid Meier führt höchstpersönlich seinen Geniestreich Colonization vor.

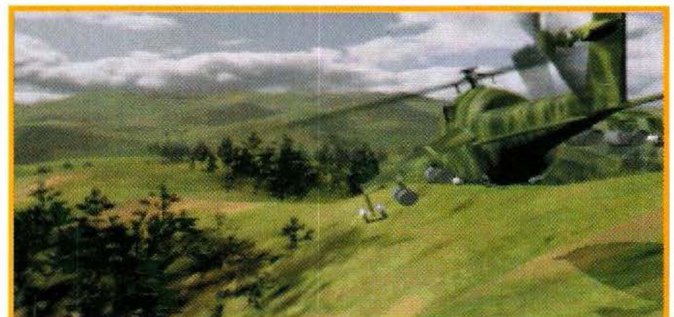
Electronic Arts setzt bei der Kölner Messe voll auf Wing Commander 3. Der gesamte Messestand wird auf dieses Thema zugeschnitten sein. Das ist aber längst nicht alles, denn außerdem gibt es noch den kommenden Hit Little Big Adventure und U. S. Navy Fighters zu sehen. Für die Präsentation des 3D-Spektakels Magic Carpet wird sogar Peter Molyneux eingeflogen. Ikarion Software wird am 4. November nicht nur die fertige Version von Fußball Manager Hattrick vorstellen, sondern auch Caribbean Disaster und



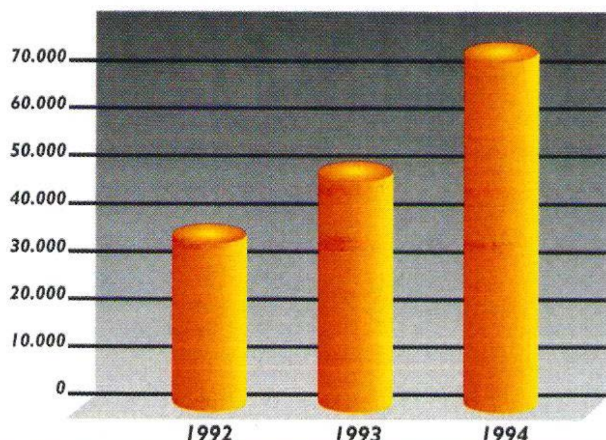



Hervorragende Verkehrsanbindungen sind unentbehrlich für die schnelle An- und Abreise. In unmittelbarer Nähe liegt der Deutzer Bahnhof.



Auf der Computer `94 wird bei Rushware eine spielbare Demoversion zu Armored Fist zu sehen sein.




**Im Vergleich zu 1992 soll sich die Besucherzahl 1994 mehr als verdoppeln. Ein Ziel, das durchaus realistisch erscheint.**

zwei brandneue Produkte von Soft Enterprises zeigen. Starbyte wird nach zweijähriger Entwicklungsphase in Köln endlich Bazooka Sue dem Publikum zugänglich machen. Bis dahin sollte auch das nächste Projekt Dime City schon in präsentierbarer Verfassung sein. Die Grafiken sehen jedenfalls schon genauso hervorragend aus wie bei Bazooka Sue.
Blue Byte kommt ebenfalls mit zwei neuen Spielen im Gepäck nach Köln. Albion stammt von den Amberstar- und Ambermoon-Machern Erik Simon & Co. und kann durch ein geschicktes Wechselspiel zwischen 2D- und 3D-Perspektiven begeistern. Die große Rally beschäftigt sich mit einer Rundreise in Europa und wurde in Zusammenarbeit mit dem deutschen Außenministerium realisiert.
Auch Software 2000 wird wieder ein Feuerwerk an neuen Produkten zum Besten geben. Dabei wird die PC-Version von Bundesliga Manager Hattrick natürlich die Hauptattraktion, und so ist es kein Wunder, daß der gesamte Stand unter diesem Motto steht. Man munkelt sogar, daß ein Torwandschießen mit Sepp Maier geplant ist. Durch die Wüste und Die Höhlenwelt sind zwei weitere Highlights, die man auf der Messe schon einmal antesten kann.
Max Design wird sich voll und ganz auf sein großes CD-ROM-Projekt Oldtimer (Preview: Ausgabe 10/94) konzentrieren, und Neo zeigt die Profidiskette zu Der Clou und Whale`s Voyage 2.
Neben den zahlreichen Ausstellern werden Sie natürlich auch den Computec Verlag auf der Computer `94 finden. Hier können Sie sich ausgiebig mit den Redakteuren der PC Games, Amiga Games, Play Time, Mega Fun und des Sega Magazins unterhalten oder an einem der zahlreichen Wettbewerbe teilnehmen.

**Oliver Menne** ■

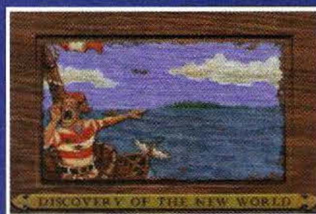
## Daten und Fakten

**ORT:** Köln, Messegelände, Halle 10 und 11
**TERMIN:** 4. bis 6. November 1994
**ÖFFNUNGSZEITEN:** 9 bis 18 Uhr
**EINTRITTSPREISE:** Schüler/Studenten: DM 15, Erwachsene: DM 20
**AUSSTELLERANZAHL:** ca. 200 bis 250 Anbieter

Colonization

# Wind in den Segeln

**Bislang war Civilization über jeden Zweifel erhaben - kein Konkurrent konnte dieser komplexen Wirtschaftssimulation das Wasser reichen. Nun hat aber Sid Meier persönlich in die Tasten gegriffen, um endlich zu zeigen, daß Steigerungen durchaus möglich sind.**










Anstatt animierter Zwischensequenzen bietet Colonization wunderschöne Standbilder.













**Im Laufe des Spiels trifft man auf zahlreiche Indianerstämme. Dabei sollte man unbedingt darauf achten, in Frieden miteinander zu leben.**

Zur Erinnerung: bei Civilization mußte ein Volk aus der Steinzeit über die Gegenwart in die Zukunft geführt werden, um schließlich mit Hilfe modernster und real nicht existierender Technologien andere Planeten zu besiedeln. An diesem Grundthema hat Sid Meier auch bei Colonization festgehalten - nur handelt es sich um eine andere Zeit und ein anderes Szenario.

Die Frage nach dem Ziel des Spiels läßt sich in diesem Fall sehr schwer beantworten, muß man doch zeitliche Eingrenzungen vornehmen. Zu Beginn, d. h. die ersten 250 bis 300 Jahre, ist es unbedingt notwendig, ein funktionierendes Wirtschaftsgefüge zu etablieren. In der Neuen Welt müssen ständig Städte gegründet, Anbaugebiete erschlossen und diverse Rohmaterialien verarbeitet werden (siehe Kastenartikel). Durch den Verkauf der produzierten Artikel in Europa kann man schon ein hübsches Sümmchen zusammentragen, doch gibt es für findige und rücksichtslose Kolonialherren auch andere Möglichkeiten.

Kommen wir zunächst zu der kaltblütigen Masche. Neben weiteren Kolonisten aus anderen Teilen Europas, also England, Holland, Spanien und Frankreich, trifft man in der Neuen



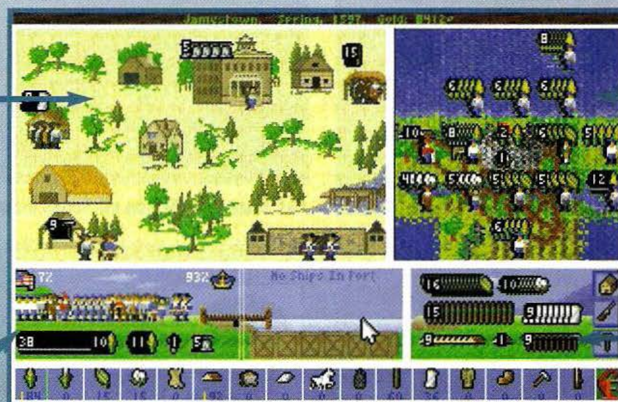
**Bei Colonization lassen sich auch Handelsrouten etablieren. Um möglichst schnell zu sein, sollte man Dorf und Kolonie mit einer Straße verbinden.**



**Drei englische Dragoons greifen ein Indianerdorf an.**

## So funktioniert eine Kolonie

Damit eine Kolonie auf Dauer eine harmonische Einheit bildet, muß man jedes Detail möglichst exakt vorausplanen. In erster Linie gilt es, effektiv zu bleiben und keine teuren Ressourcen zu verschwenden. Das rächt sich über kurz oder lang. In dieser Kolonie werden 45 Tonnen Lebensmittel, 9 Tonnen Holz, 10 Tonnen Baumwolle und 16 Tonnen Tabak abgebaut bzw. geerntet. Lebensmittel werden zur Ernährung benötigt, das Holz braucht man für den weiteren Ausbau der Kolonie, so daß lediglich Tabak und Baumwolle als Handelsobjekt in Frage kommen. Für beide Rohstoffe erhält man in Europa allerdings nur ein Butterbrot, richtiges Geld läßt sich nur mit weiterverarbeiteten Materialien verdienen. Dazu müssen natürlich die erforderlichen Handwerker in die Neue Welt gebracht werden. Man hat die Wahl zwischen gewöhnlichen Arbeitern, ausgebildeten Facharbeitern (Master) und Meistern ihres Fachs (Expert). Der Unterschied: ein Arbeiter kann in einer Runde drei Einheiten produzieren, ein Experte hingegen neun. Drei Arbeiter für einen Experten? Das hat auch Auswirkungen auf die Lebensmittelversorgung, so daß man wieder mehr Farmer benötigt. Die Auflistung von logischen Zusammenhängen könnte man vielleicht auf knapp 20 Seiten abhandeln, doch fehlt uns dazu leider der Platz. Colonization stellt in Sachen Komplexität ein absolutes Ausnahmeprodukt dar.



Dieses Fenster zeigt die momentanen Aktivitäten der verarbeitenden Handwerker. In einer Zeitperiode werden in dieser Kolonie folgende Endprodukte hergestellt:
- 9 Tonnen Tücher
- 15 Tonnen Zigarren
- 9 Gebäudeeinheiten
- 5 Freiheitsglocken

Das Statusfenster zeigt, wie viele Einwohner der Neuen Welt die Idee der Unabhängigkeit unterstützen (7%), ob das entscheidende Verhältnis Nahrung/Einwohner stimmt und wieviel für die Unabhängigkeit getan wird (Glocken).

In diesem Fenster kann genau überwacht werden, welcher Arbeiter was produziert. In dieser schon etwas größeren Kolonie werden innerhalb einer Zeitperiode folgende Rohstoffe abgebaut.

Dieses Fenster offenbart dem Spieler noch einmal die in einer Periode produzierten Waren bzw. Rohstoffe.

Hier werden die vorhandenen Rohstoffe, Materialien und Lebensmittel aufgelistet. Oft muß man abschätzen, ob man die Überschüsse zwecks Verkauf zum Heimathafen transportieren oder lieber für schlechte Zeiten lagern möchte.

Welt auch auf die Ureinwohner Amerikas, die Indianer. Jetzt bieten sich zwei Möglichkeiten. Entweder man versucht es auf die halb-friedliche Tour und schickt einen Scout von Dorf zu Dorf, um kräftig Gastgeschenke abzustauben, oder man zwingt alle greifbaren Siedlungen zu Tributzahlungen - notfalls mit Gewalt. Auf Dauer kann sich das natürlich bitter rächen, denn wenn man sich zu sehr in Kämpfe mit den Indianern verstrickt, kann ganz schnell ein gerissener Kollege aus Europa die schutzlosen Städte erobern. Ebenfalls eine sehr gute Möglichkeit, um an Geld zu kommen: überall auf dem Kontinent sind kleine Amulette versteckt, die wie bei einem Brettspiel kleinere Überraschungen beinhalten. So kann es zum Beispiel passieren, daß man auf einen riesigen Schatz stößt, durch Schändung einer heiligen Grabstätte den Zorn der Indianer auf sich zieht oder einen vermeintlichen Jungbrunnen, der zahlreiche Siedler anlockt, entdeckt.
Als empfehlenswert hat sich herausgestellt, einen langfristigen Frieden mit den Indianern anzustreben, um sich streßfrei dem Aufbau eines Imperiums widmen zu können. Dazu sollte man sich erst einmal ausreichend Missionare besorgen, die dann in den Dörfern Missionen errichten können. Die Indianer sind nun solange besänftigt, bis sie bemerken, daß das Land vom entsprechenden Kolonialherren ausgebeutet wird. In der Zwischenzeit kann man regen Handel betreiben. An die Indianer lassen sich wertlose Waren zu hohen Preisen verkaufen oder gegen sündhaft teures Edelmetall eintauschen - eine Gewinnspanne von 500% ist keine Seltenheit.

## Revolution

Obwohl man mit all diesen Aufgaben schon mehr als ausgelastet ist, muß man trotzdem an das übergeordnete Ziel denken: Die Erklärung der Unabhängigkeit. Zu Spielbeginn, also im Jahre 1500, befindet sich noch niemand auf der Seite der Revolutionäre. Nur durch taktische Maßnahmen, wie zum Beispiel dem Aufbau einer Zeitung, dem Einsetzen von Staatsmännern und der Wahl von revolutionär denkenden Politikern, kann man den Prozentsatz steigern. Erst wenn man die 90%-Hürde überschritten hat, sollte man versuchen, die Unabhängigkeit zu erklären und der Monarchie den Rücken zu kehren. Das ist aber alles andere als einfach, denn der König schickt sofort und ohne jede Diskussion seine persönliche Leibgarde in die revoltierenden Gebiete, und zeigt, wer Herr im Haus ist. Wenn man nicht eine Heerschar an Veteran-Units in die Kolonien, die man übrigens auch zu Forts oder Burgen ausbauen kann, stellt, ist die Unabhängigkeit nur ein sehr kurzes Vergnügen.

## Fazit

Colonization ist in puncto Grafik und Sound nur ein klein wenig besser als Civilization. Gewinnt man aber einen tieferen Einblick in das Spiel, so liegen die Veränderungen bzw. Verbesserungen klar auf der Hand. Alle wirtschaftlichen und politischen Zusammenhänge erweisen sich bei näherer Überlegung als gut durchdacht und exzellent recherchiert. Außerdem flacht das Spiel nicht nach einiger Zeit ab, weil man nur die eingefahrenen Wege beschreiten muß, um zu gewinnen. Vielmehr wird Colonization mit voranschreitender Spielzeit immer interessanter. Das liegt aber nicht nur an der Unberechenbarkeit der Computergegner, sondern auch am eigenen Wissensstand: es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken!

**Oliver Menne** ■







**Sobald das erkundete Gebiet größere Ausmaße annimmt, sollte man die Möglichkeit in Anspruch nehmen, die Karte zu „zoomen".**




**Jede Kolonie läßt sich mit den zahlreichen Einrichtungen und Gebäuden ausstatten, die zur Produktivität beitragen. Hier: eine Schmiede.**




**Aus einer Palette von elf Songs kann man eine Hintergrundmusik auswählen.**

## Quotes



Wahnsinn! Unglaublich! Wunderbar! Sid Meier hat es geschafft, genau das, was Civilization so fesselnd machte, in Colonization zu übernehmen, ohne uns aber eine „einfache" Fortsetzung aufzutischen.



Ein weiteres Sid Meier-Spiel, das das Attribut „genial" verdient. Die Mixtur aus Civilization, Railroad Tycoon und den Siedlern wird mich wieder um meinen ohnehin knappen Schlaf bringen.



Meier sei Dank! Nachdem der König der Wirtschafts-Strategie-Simulationen nun auch den letzten Busch-User zivilisiert hat, landet der MicroProse-Vorzeige Designer mit Colonization den nächsten Superhit!



Auch wenn Sid hier lediglich die besten Elemente ähnlicher Spiele zusammengetragen hat, fehlt Colonization doch keineswegs die Eigenständigkeit, die jedes seiner Spiele zum Megaerfolg macht.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 4MB | SoundBlaster |
| HD 5MB | Roland |
| MEM 560KB | General Midi |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**
MicroProse

## RANKING

### Strategie

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 68% | 65% | 90% | 93% |

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1-4 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | deutsch |

## Statement



Kaum zu glauben, was Sid Meier mit Colonization auf die Beine gestellt hat. Auf den ersten Blick ist man versucht zu glauben, es würde sich lediglich um einen billigen Aufguß handeln. Erst nach einigen Stunden wird man sich der kleinen, aber letztlich doch wesentlichen Änderungen und Verbesserungen bewußt. Und dann kammt man nicht mehr davon los!

## Generationswechsel

Bei einem Vergleich muß man Colonization unweigerlich seinem großen Vorgänger Civilization gegenüberstellen. Beide Programme sind so komplex und vielschichtig, daß keine andere Simulation auch nur annähernd an ihre Klasse herankommen könnte. Es ist natürlich schwer, einen Meilenstein zu übertreffen, und der Gesamtsieger steht auch nur mit ganz knappem Vorsprung fest.

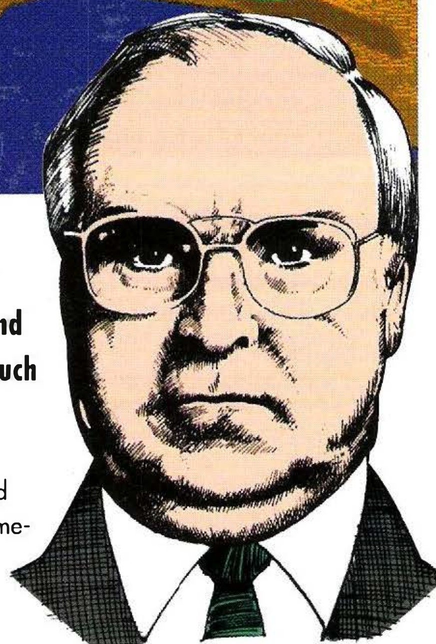
| | Colonization | Civilization |
|---|---|---|
| *Grafik* | | |
| Detailreichtum | 6 | 5 |
| Scrolling | 7 | 6 |
| Zwischengrafiken | 4 | 2 |
| *Strategie* | | |
| Realitätsnähe | 10 | 10 |
| Truppenvielfalt | 2 | 10 |
| Computergegner | 9 | 9 |
| *Stadtplanung* | | |
| Gebäudevielfalt | 8 | 9 |
| Ausbaufähigkeit | 9 | 7 |
| Arbeitsplanung | 10 | 8 |
| *Wirtschaft* | | |
| Realitätsnähe | 8 | 5 |
| Komplexität (Weite) | 9 | 8 |
| Komplexität (Tiefe) | 9 | 7 |
| *Handling* | | |
| Einsteigerfreundl. | 5 | 6 |
| Benutzerführung | 9 | 8 |
| Spielfluß | 8 | 10 |
| *Gesamt* | 113 | 110 |



## Hurra Deutschland

# Bonner Sparpaket

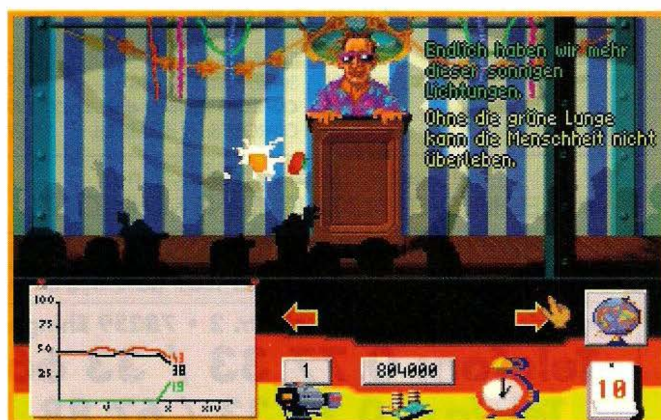
**Kein Thema, das findige Produzenten nicht in ein Spiel umsetzen könnten: Nach den Schüben von Fußballspielen zur WM `94 gibt es jetzt sogar schon Spiele zur Bundestagswahl. Nach dem Flop Einmal Kanzler sein von 1991 und der Wischi-Waschi-Simulation 1990 - Das Superwahljahr nimmt sich jetzt auch ein renommierter Spielehersteller dieses Thema vor.**



Der Titel Hurra Deutschland dürfte jedem Fernsehgucker bekannt sein. Die satirische Sendung mit den Politiker-Puppen hat uns schließlich lange genug den montäglichen Fernsehabend versüßt. Wie gut da wohl erst ein Computerspiel sein muß, das in Zusammenarbeit mit den Machern dieser Sendung entstanden ist? Mit der Umsetzung der Spielidee wurde auch tatsächlich ein hochkarätiges deutsches Team betraut: Der in der Branche hinlänglich bekannte Composer Chris Hülsbeck, der Game-Designer Ralf Stock (Mad TV und Mad News) und der Ausnahmegrafiker Carsten Wieland (Bazooka Sue).

### Wählt Paul!

Alles beginnt mit einem eigenartigen Anruf: Der Müßiggänger Paul wird von einem Forschungsinstitut unter 60 Millionen Postkunden als der




Je nachdem, wie bürgerfreundlich Pauls Schlagwörter ausfallen, fliegen Eier und Tomaten oder Handküsse.




Rita Süssmuth und Hans-Jochen Vogel bei einem kleinen Plausch in der Bar. Wenn einem Politiker der Kragen platzt, bringt das Stimmen für Paul.




Hinter der trotteligen Maske des Professors verbirgt sich der grausame Graf Lado! Wo bleibt nur Dr. van Helsing?




Zu einem gut geplanten Wahlkampf gehört auch Fernsehwerbung. Mit solchen Wahlkampfspots kann man aber so manchen Lobbyisten vergraulen.

ideale Kanzlerkandidat für die Bundestagswahl bestimmt. Kein anderer sei so rückgrat- und meinungslos wie er. Er allein könne es als geborener Politiker mit Kohl und Scharping aufnehmen. Bis zur Wahl hat Paul gerade noch 14 Tage Zeit. Das riecht zwar nach einer Menge Streß, aber auch nach einer dicken Kanzler-Brieftasche, weshalb Paul das Angebot eigentlich gar nicht ausschlagen kann. Die 14 Tage sind von Pauls Wahlkampfleiter, einem zerstreuten Professor aus dem Institut für demoskopische Entropie, schon genau vorgeplant: jeden Tag gilt es, zwei oder drei Termine wahrzunehmen - entweder eine Rede im Bierzelt, ein Besuch in der Bundestagskantine, ein Vorsprechen bei den mächtigsten Industriellen des Landes oder ein ganztägiger Aufenthalt bei Regierungschefs anderer Länder. Wie Paul seine Wahlkampfstrategie aufbaut, ist ihm aber selbst überlassen.

## You can say you to me, Mr. Clinton

Die Rolle, die der Spieler bei Hurra Deutschland einnimmt, ist nicht gerade einfach zu definieren: zum einen schickt man Paul quer über eine Übersichtskarte in die verschiedenen Gebäude. Zum anderen gilt es, in Dialogen die richtige Antwort aus mehreren anzuklicken. Zu Beginn herrscht in der Wahlkampfkasse noch Ebbe, es gilt also, sich bei den mächtigsten Lobbyisten anzubiedern. Wer bei den Reden im Bierzelt kräftig die Werbetrommel pro Atomkraft und für Genversuche rührt, kann zwar mit Eiern und Tomaten beworfen werden, dafür fließen die Parteispenden aber in reißenden Strömen. Wenn die finanzielle Basis erst einmal stimmt, kann Paul sich dann an die strategisch wichtigen Auslandsreisen machen. Dem Clinton kurz den Rücken gestärkt, dem russischen Bären Honig um´s Maul geschmiert oder dem Dalai Lama seine Friedfertigkeit bewiesen, und schon lassen sich die Staatschefs mit dem frischgebackenen Kanzlerkandidaten fotografieren: Das gibt Stimmen!

## Weder kritisch noch politisch

Neben dem Hauptziel, Kanzler zu werden, gibt es aber noch ein weiteres Problem für Paul. Der verdrehte Wissenschaftler aus dem Forschungsinstitut entpuppt sich als der üble Gauner Graf Lado, der sich unter Zuhilfenahme von Pauls Talenten selbst zum Kanzler küren lassen will. Wer viele Auslandsbesuche macht, kann vielleicht den einen oder anderen nützlichen Gegenstand einsacken, mit dem dem Schurken ins Handwerk gepfuscht werden kann. Wer die ARD-Serie Hurra Deutschland kennt, wird alle Puppen wiederfinden, über die er schon im Fernsehen gelacht hat. Sehr kritisch und politisch sind die Sprüche, die im Spiel geklopft werden, allerdings nicht. Zum größten Teil findet man nur Klamauk und abgedroschene Kalauer.

■ Thomas Borovskis

## Statement



Forschungsinstitut? Graf Lado? Häääh? Eigentlich hatte ich mir ein Spiel, das zusammen mit dem deutschen Ableger des genialen Spitting Image entstanden ist, etwas anders vorgestellt. Statt politischer Seitenhiebe und Spitzfindigkeiten werden nur Blödelsprüche ausgeteilt, die mir nicht einmal ein leises Schmunzeln abringen konnten. Hurra Deutschland ist kein Strategiespiel, kein Adventure und keine Manager-Simulation. Was ist es dann? Purer Klamauk möchte man meinen, wenn nicht immer noch so viele Unebenheiten im Spiel wären, daß einem manchmal das Lachen vergehen kann. Die Gags wiederholen sich zu oft und sind zu sehr in die Länge gezogen - andererseits werden aber auch hyperschnelle Reaktionszeiten verlangt. Bei den Wahlkampfreden ist es oft gar nicht möglich, sich rechtzeitig für den nächsten Spruch zu entscheiden. Man ist gerade noch beim Durchlesen der Alternativen und - Matsch! - fliegen schon die faulen Eier. Hurra Deutschland ist dabei selbst ein ganz schön faules Ei.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386er | EMS |
| 386er | AdLib |
| RAM 1MB | SoundBlaster |
| HD 17MB | Roland |
| MEM 600KB | General Midi |

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Rainbow Arts/Softgold

## RANKING

Klamauk

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 65% | 60% | 30% | 38% |

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | deutsch |

Subtrade

# Aber nicht überbieten!

**Seit einer halben Ewigkeit gibt es auf dem C 64 ein Programm, das es bisher unerreicht geschafft hat, in simplen Grundzügen die freie Marktwirtschaft zu simulieren. Die Rede ist natürlich von Mule, aber trotz der grenzenlosen Genialität und des riesigen Erfolgs des Handelsspiels war eine Konvertierung für den PC bisher unerwünscht.**

Century Media hat sich eine neue dramatische Vorgeschichte für ein spieltechnisch altbekanntes Programm einfallen lassen. In einer Rettungskapsel entkommen einige Menschen den Trümmern ihres Raumschiffs und machen eine Bruchlandung auf dem Planeten Irata. Mit Schrecken stellen sie fest, daß ihre neue Heimat vollständig mit Wasser bedeckt ist. Also wird aus den Überresten der Kapsel ein Gerät gebaut, das zumindest Sauerstoff in ausreichender Menge produziert. Daß die riesigen unbebauten Flächen förmlich nach wirtschaftlicher Nutzung schreien, versteht sich von selbst. Kurzerhand wird der Meeresboden in abgesteckte Felder unterteilt, die an Kolonisten ausgegeben oder versteigert werden.

## Mule, Rule, Subtrade

Bis zu vier Spieler können sich mit dem Joystick bewaffnen oder sich vor der Tastatur zusammendrängen. Sollten sich aus Platzmangel oder ähnlichen Gründen weniger einfinden, füllt der Computer die Ränge mit künstlicher Intelligenz auf. Die Bevorzugung eines bestimmten Produkts oder höheres Startkapital ist für den Verlauf des Spiels nahezu unerheblich. Dann sucht man sich unter erschwerten Bedingungen ein Feld aus, auf dem man gerne produzieren möchte. Zu Beginn jeder Runde wird der noch freie Meeresboden nacheinander markiert - wer zuerst drückt, malt zuerst. Die einzelnen Felder haben nämlich unterschiedliche Vor- und Nachteile. Schließlich sind die Möchtegern-Kapitalisten am Zug. Eine Zufallsmeldung mag zwar die ausgeklügelten Pläne noch über den Haufen werfen, aber mit etwas Glück kann man die Steuerung unbeirrt übernehmen. Zuerst besorgt man sich eine der mechanischen Schildkröten aus dem Laden und verpaßt ihr eine Modifikation, die sie befähigt, ein bestimmtes Gut herzustellen. Zur Auswahl stehen Fische, Energie, Metall, Perlen und Schildkröten. Ohne Umschweife führt man seinen Roboter zum gewünschten freien Feld und stellt ihn dort ab. Dieser Vorgang läßt sich je nach Kapital und Können wiederholen, denn die Zeit drängt. Sollte man nämlich nach ungefähr einer Minute den Weg ins Pub nicht gefunden haben, so schwimmen nicht festgemachte Schildkröten davon, und der Zug wird zwangsbeendet.
Sobald jeder Spieler an der Reihe war, beginnt die Produktion. Je nach Güte des Feldes, Modifikation der Schildkröte und Energiereserven wird ein bestimmter Ertrag erzielt. Einige Zufallsmeldungen erscheinen erst jetzt. Schließlich kann man

## Die Produkte

### Fische:

Jeder Spieler benötigt Fische, um zum Ausstatten seiner Felder genügend Zeit zu haben. Je nach Anzahl der Gebiete steigt die Mindestmenge an. Im späteren Spielverlauf werden Fische zunehmend unwichtiger. Diese Ware ist leicht verderblich, also keine Hamsterkäufe tätigen!

### Energie:

Um produzieren zu können, muß man über Energiereserven verfügen. Diese Energie sollte man nach Möglichkeit selbst herstellen, der Preis kann schnell astronomische Höhen erreichen. Auch eigene Akkus entladen sich mit der Zeit, bei größeren Lagerbeständen geht viel Energie verloren.

### Metall:

Die Schildkröten bestehen aus Metall. Wird nicht genügend Erz an das Geschäft verkauft, so steigt nicht nur dessen Preis, sondern auch der der Schildkröten. Bis zu 50 Einheiten lassen sich problemlos aufbewahren, ohne daß man in irgendeiner Form Schaden erleidet.

### Perlen:

Mit diesem reinen Luxusgut läßt sich der größte Gewinn erzielen. Auch hier lassen sich 50 Einheiten problemlos lagern, allerdings kommen hin und wieder Piraten vorbei, die alles mitnehmen. Größere Perlenvorkammen sind zufällig, lassen sich aber über Badenproben ausfindig machen.

### Schildkröten:

Auch Schildkröten lassen sich „anbauen". Wie sich diese Roboter auf natürlichem Weg weitervermehren, bleibt ein Rätsel - aber auf diesem Planeten scheint alles möglich (Stichwort: Sauerstoffanlage) zu sein. Die Ausbeute an Schildkröten ist sehr gering, der Nutzen jedoch groß.






**Das Spiel in seinen letzten Zügen: fast der gesamte Meeresboden wird schon genutzt (oben).**

**Als erstes wird Essen- und Energieversorgung sichergestellt (links).**

sich nach einer reichen Ausbeute an Perlen viel besser ärgern, wenn sie sogleich von Piraten wieder gestohlen wird. Nichtsdestotrotz geht das Spiel in die Handelsphase über.

## Sie wollen kaufen?

Hintereinander werden Auktionen zu den einzelnen Produkten ausgerufen. Man entscheidet sich jeweils, ob man kaufen oder verkaufen will, beides ist in ein und derselben Runde nicht möglich, bzw. entspricht nicht den marktwirtschaftlichen Grundregeln. Der Preis wird grafisch durch die Höhe dargestellt; wenn sich ein Käufer und ein Verkäufer auf den gleichen Level begeben, wechselt das gehandelte Gut tröpfchenweise den Besitzer. Man kann buchstäblich zurücktreten; in diesem Fall wird der Güter-Geld-Transfer umgehend gestoppt. Sämtliche Preise kommen so nach Angebot und Nachfrage zustande. Wird das Angebot zu reichhaltig, so läßt sich dieser Überschuß im Geschäft absetzen. Er kann bei Bedarf in späteren Runden wieder gekauft werden. Auch hier herrscht Zeitdruck; die Stoppuhr auf der linken Seite warnt vor dem Ende der Auktion. Von gemütlichen Verhandlungen kann also gar keine Rede sein. Zum Abschluß wird noch eine Aufstellung der erreichten Punkte gezeigt, in die jede Ware, Schildkröten, alle Felder und flüssigen Mittel einberechnet werden. Dadurch wird die nächste Zugreihenfolge bestimmt, der schlechteste Spieler beginnt die neue Runde. Subtrade ist nahezu eine 1:1-Mule-Umsetzung. Von intelligenteren Computergegnern war leider nichts zu merken, die einzige wahre Konkurrenz bleibt der Mensch. Verglichen zu Rule kann man bei Subtrade nicht zwischen drei Planetengrößen wählen, und es gibt insgesamt auch nur fünf anstatt sechs Produkte. Dafür ist die Grafik detailliert, zweckmäßig und teilweise amüsant. Fraglich bleibt, ob das ausreicht, um sich gegen das kostengünstigere Rule durchzusetzen.

**Alexander Geltenpoth ■**

**In den letzten zwei Runden kann man noch kräftig extra abräumen, indem man die Produktion aller Felder auf Perlen umstellt, die einen hohen Preis erzielen.**







**Nach jeder Runde wird bestimmt, wer der beste Subtrader ist (oben).**

**In der Handelsphase kann man natürlich auch mit dem Preis spekulieren; hier wird gerade mit Erz gehandehandelt (rechts).**

## Die Felder

**Normaler Meeresboden:**
Eignet sich zur Energiegewinnung.

**Der lange Graben:**
Ideal für Fischzucht.

**Seichte Gewässer:**
Fischzucht wird begünstigt.

**Steiniges Gelände:**
Einige Erzvorkommen.

**Einfacher Steinblock:**
Reich an Erzen.

**Vier Steinblöcke:**
Ideal, um gefahrlos Erze abzubauen.

**Vulkan:**
Sehr viel Erz, aber risikoreich.

**Fossile Schnecke:**
Nur für Energiegewinnung akzeptabel.

**Orangefarbene Korallen:**
Liebesnest für Schildkröten.

**Grüne Korallen:**
Auch hier fühlen sich Schildkröten wohl.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 386 er | AdLib |
| RAM 1MB | SoundBlaster |
| HD 3MB | Roland |
| MEM 590KB | General Midi |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**
Century

## RANKING

**WiSim**

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 70% | 50% | 70% | 77% |

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1-4 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | englisch |

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 11/94

PLAYERS GUIDE

# Theatre of Death
**Seite 225-230**

# Dark Legions
**Seite 231-232**

# Overlord
**Seite 233-235**

# Tie Fighter
**Teil 1, Seite 236-239**

# D-Day
**Teil 1, Seite 240**

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:**
**Computec Verlag**
**Redaktion**
**PC Games**
**Leserbriefe**
**Isarstraße 32**
**90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**

## NAIV?

Lieber Rainer,
hier ist eine der hoffentlich zahlreichen weiblichen Zuschriften auf Deinen entsetzten Aufschrei in der PC Games 9/94. In meiner grenzenlosen Naivität habe ich doch nie vermutet, daß solch ein männliches Übergewicht die „Spieleszene" beherrscht. Vielleicht wäre mir schon eher ein Licht aufgegangen, wenn ich mir mal die Unterschriften der Briefe angesehen hätte. Allerdings hat Eure Zeitschrift mich in Sicherheit gewiegt, da doch tatsächlich öfters einmal ein weibliches Wesen unter den Testern auftaucht. Ich hoffe, daß wenigstens in Eurer Redaktion die Geschlechter gleichmäßiger vertreten sind.
Nun zu Deinen Fragen:
Natürlich spielen auch Frauen gerne am Computer. Ich kann zwar nicht für alle reden (will ich auch gar nicht), aber ein bis zwei davon sind mir schon begegnet. Interessanterweise gibt es jede Menge Frauen unter den Gameboy-Spielern. Da scheint es keine so starken Hemmungen zu geben wie beim großen Bruder PC. Der ist anscheinend für ernsthafte Arbeiten reserviert, oder von Männern besetzt, die Frauen mit technischem Kauderwelsch erschrecken und ihnen solche Furcht vor dem Ding einreden, daß gar nicht erst an ein Spielchen gedacht wird. Tut mir leid, wenn Ihr Euch auf den Schlips getreten fühlt, Jungs!
In Spielen habe ich einen weiblichen Hauptdarsteller nicht unbedingt nötig. Das scheint im wahren Leben auch nicht zu klappen. Aber müssen unbedingt blöde Sprüche über Frauen sein? Oder als Ziel des Spieles winkt ein verwöhntes Blondchen, falls man das Richtige sagt oder die richtigen Geschenke macht. Warum diese alten Kamellen auch noch auf dem PC, dem Medium der Zukunft? Es wäre ganz nett, wenn auch mal männliche Leser ihre Meinung dazu sagen. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß ALLE Männer so etwas befürworten. Ansonsten muß ich noch sagen, daß ich Eure Zeitschrift ehrlich gut finde. Die Kritiken und Kommentare sind mir richtig ans Herz gewachsen. Das war es auch schon, da ich Euch nicht noch mehr Text antun will.

**Bis zum nächsten Brief:**
**Linda**

*Frauen bringen es doch immer wieder fertig, mich zu überraschen - offensichtlich eine der hervorragendsten Eigenschaften dieses Geschlechts. Jahrelang kommen nur vereinzelt Briefe von Frauen. Nach meinem Aufruf wurde ich von einer weiblichen Lawine (96 Zuschriften in zwei Wochen) nahezu erschlagen. Offensichtlich gibt es doch wesentlich mehr Frauen, die am PC spielen, als ich es mir in meinen kühnsten Träumen ausgemalt habe. Das Alter unserer Leserinnen kann ich nun auch recht gut einschätzen - es liegt zwischen 13 und 56 (!). Schade ist nur, daß Ihr offensichtlich erst einen moralischen „Tritt" braucht, um auch aktiv an der PC Games mitzuwirken. Dabei seid Ihr hier nicht nur geduldet, sondern ausdrücklich erwünscht.*
*Wenn Du uns auf den „Schlips" trittst, braucht Dir das eigentlich nicht leid tun. Falls wir Dich mit unserem technischen „Kauderwelsch" abschrecken, hoffe ich, daß meine Geschlechtsgenossen dies nicht absichtlich tun. Allerdings bin ich auch der Meinung, daß frau sehr schwer verstanden werden kann, wenn frau sich mit ihrer Meinung so hinter dem Berg hält. Nahezu alle Schreiberinnen vermissen genausowenig wie Du einen weiblichen Hauptdarsteller in Spielen. Auch hier hätten wir wieder einmal falsch geraten.*
*Daß die ollen Sprüche auf dem PC Dich stören, ist einsehbar. Hier wäre es lobenswert, wenn sich auch einige männliche Leser äußern würden. Ich hoffe, daß Dein „bis zum nächsten Brief" nicht nur eine leere Abschiedsfloskel war.*

## PIZZA

Lieber Rainer,
sehr geehrter
Herr Rosshirt, hallo Du!
Ich lese gerade die Leserbriefe der PC Games. Ich lese sie immer zuerst, denn sie sind das Lustigste an der ganzen Zeitschrift. Da stieß ich natürlich auch auf Deinen Aufruf an die weiblichen Leser. Eine davon bin ich. Mit meinen 24 Jahren gehöre ich auch in meinem Freundeskreis zu einer vom Aussterben bedrohten Spezies. Vielleicht sollte sich eine computerspielende Frau, die fast ein Vierteljahrhundert Leben hinter sich hat, sowieso im Zoo ausstellen lassen. Warum schreibe ich eigentlich? Wohl nur, um Dir eine (weibliche) Freude zu machen. Ich hatte bis jetzt keinen Grund, einen Leserbrief zu schreiben. Zu sagen, daß mir die PC Games gefällt, ist überflüssig - sonst würde ich sie ja nicht kaufen. Zum Thema Raubkopien kann ich auch nichts sagen - ich schwöre, ich habe nie eine besessen! Bin ich auch da eine Ausnahme? Auch Hard- oder Softwareprobleme hatte ich bisher nicht, zumindest keine, die nicht zu lösen gewesen wären. Um einfach mal so zu schreiben, reicht mein Mitteilungsbedürfnis wohl nicht aus. Ich bin eben typisch weiblich - introvertiert. Wenn es allerdings Dein Selbstbewußtsein stärkt - ein Wort genügt, und ich schreibe von nun an regelmäßig. Doch Vorsicht - meine Kritikfähigkeit ist unverwüstlich. Noch etwas: In Deiner Antwort auf „langes Echo" sagtest Du etwas von „Einladung zum Essen". Solltest Du nach Hamburg kommen (vorher anmelden), mach ich 'ne Pizza.

**Also bis denn:**
**Claudia**

*Ich bin ja so gerührt. Zwar finde ich es etwas schade, daß Du bisher eigentlich keinen Grund hattest, mir zu schreiben, aber besser nach einem Wink mit dem Zaunpfahl, als gar nicht. Sei bitte etwas vorsichtiger mit Deinen Einladungen - ich könnte wirklich annehmen! Und ich esse wie ein Geier. Leider bezieht sich die Ähnlichkeit nicht nur darauf - aber das ist ein ganz anderes Thema.*

## ▼ KüCHE

Hallo Rainer,
Du wirst es nicht glauben - aber ich bin wirklich ein weibliches Wesen aus der PC-Szene. Mein Alter werde ich Dir lieber verschweigen, denn das glaubst Du wahrscheinlich sowieso nicht! Leider findet sich auch in meiner näheren Umgebung kein weiblicher Computerfreak. Woran das liegt - ich weiß es nicht. Der PC ist nur für Männer gemacht - denken wohl viele Frauen oder haben einfach kein Interesse. Ist mir unbegreiflich! Aber ich habe da schon so manche Erfahrung gemacht: Geh' mal als Frau ins Computergeschäft und stelle dort diverse Fragen. Du wirst nur belächelt und meist erhält dann der Mann die Antworten. Auch wenn „Männer" sich über PC-Probleme und Programme unterhalten - Frau, mische Dich bloß nicht ein - Du gehörst in die Küche! Da ich auch lebhaft DFÜ betreibe, bemerke ich auch dort keine weiblichen Wesen. Meldet man sich dort als Frau an, so lese ich nur blöde Sprüche! Gleich will man mich in die „Schmusebretter" verfrachten!! Irgendwie ging mir das dann so auf den Geist, daß ich mich heute überall unter einem männlichen Pseudonym einklinke. Und das geht voll ohne Probleme. Ärgert mich aber doch irgendwie.

**Tschüs: Rita**

*Inzwischen glaube ich unseren Leserinnen jede Altersangabe, die über 12 und unter 99 Jahren liegt. An ihrem Computer scheinen Frauen wahre Einzelkämpfernaturen zu sein. Ich überlege mir wirklich ernsthaft, ob ich nicht weibliche Computer-User zusammenbringen sollte - Vermittlungsgebühren werden in Form von Leserbriefen erhoben (notfalls kann man mich auch mit Pizza bestechen). Daß Dir die Sache mit den „Schmusebrettern" etwas die Fangzähne wachsen läßt, kann ich recht gut verstehen - glaube ich zumindest, da ich es nicht persönlich nachvollziehen kann. Auch hier würde mich die Meinung meiner Geschlechtsgenossen interessieren. Aber wahrscheinlich schreibt keiner, falls einer schreibt, dann ist es garantiert einer, der nie und nimmer nicht niemals so etwas gut finden würde. Eigentlich schade...*

## ▼ DER KLEINE UNTERSCHIED

Hi Rainer,
bei so einem Aufruf kann man ja nur zu Bleistift und Papier bzw. Keyboard und Drucker greifen. Also, ich finde Eure Zeitschrift prima und wüßte nicht, was daran geändert werden sollte. Aber wieso sollten wir die kommerziellen Spiele nicht mögen? Man muß sich doch nicht gleich in den Vordergrund drängen und seine Meinung zu diesem oder jenem abgeben. Und warum sollte es mehr weibliche Hauptdarsteller geben? Das gibt nur mehr Aufwand bei der Programmierung, wegen der weiblichen Formen. Wenn eine Frau mal die Hauptdarstellerin ist, wird sie oft als viel schwächer dargestellt als die Männer. Bei Spielen, in denen man wählen kann, mit wem man spielen möchte, wird das immer wieder deutlich. Den Frauen könnte auch ruhig mal etwas mehr zugetraut werden! Ansonsten kann man es so lassen, finde ich. Wenn jetzt noch Spiele für die Frauen entwickelt werden, entsteht nur wieder ein weiterer Unterschied zwischen weiblichen und männlichen Usern.

**Viele Grüße:
Imke**

*Hmm... das mit dem Mehraufwand bei der Programmierung wegen der weiblichen Formen gab mir schwer zu denken. Darauf bin ich noch gar nicht gekommen! Aber sonst kann ich Dir nur rechtgeben - spezielle „Frauenspiele" würden die Unterschiede nur noch betonen, was absolut keinen Sinn macht. Nahezu alle Schreiberinnen sind mit den bisher vorhandenen Adventures recht zufrieden, wohingegen Actionspiele nicht gerade viele weibliche Anhänger haben. Simon (der Zauberlehrling - nicht unser Layouter) erfreut sich übrigens besonderer Zuneigung.*

## ▼ VERSCHIEDENES

Tach Rainer!
Tut mir leid, aber eine bessere Anrede ist mir beim besten Willen nicht eingefallen. Nun aber los:
1. Ich lese die PC Games seit Ausgabe 1/94. Ich möchte zwar ohne die übliche Schleimerei zur Sache kommen, aber ich muß sagen, daß Eure Zeitschrift super ist. So kommt es, daß ich jeden Monat zum Kiosk gehe und sie mir hole. Doch als ich mir am 15. April die PC Games besorgen wollte, sah ich es mit Schrecken - besser gesagt, ich sah nichts! Keine PC Games mehr im Zeitschriftenregal. Ich würde nun gern wissen, ob man Ausgaben nachbestellen kann, sonst würde mir bis zu meinem Lebensende die Ausgabe 5/94 fehlen. Ich wäre selbstverständlich bereit, sämtliche Kosten zu übernehmen.
2. Da Du ja auch die Leserbriefe in der Play Time beantwortest, stell ich mir das Ganze ein bißchen viel Arbeit vor. Ich meine, „Leserbriefonkel" von zwei (vielleicht sogar mehr) Zeitschriften! Liest Du eigentlich jeden dieser Briefe?
3. Ein dickes Lob an „Down the Drain". Ich amüsiere mich köstlich über Deine Art zu schreiben! Doch warum mag Euer Chef Red denn Deine langen Vorwörter nicht? Ich finde, daß gerade diese super sind! Etwas enttäuscht war ich über die Ausgabe 9/94. Nur ein Spiel! Ich hoffe doch, daß das nicht in jeder Ausgabe passiert, oder? Bekommst Du eigentlich keinen Ärger mit den Firmen?
4. Meine Güte - wie doof kann man denn eigentlich noch sein? Wie kann denn ein gewisser T. Wahl (8/94) der Meinung sein, Commander Keen gehöre auf den Index? Bei Sam & Max könnte ich das noch mit etwas Mühe verstehen, aber bei Commander Keen????
5. In fast jeder Ausgabe lese ich von Dir Antworten wie: „natürlich habe ich Deinen Brief kräftig gekürzt", oder „...keine Angst, ich habe die ersten fünf Zeilen gestrichen" usw. Kürzt Du wirklich so rabiat oder läßt Du wieder einmal Deiner Ironie freien Lauf?
6. Noch eine Frage zum „Bullfrog"-Preisausschreiben: Entscheidet da eigentlich das Los, oder macht Ihr das der Reihenfolge nach (nach dem Motto: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst")?

**Schöne Grüße und bleib so, wie Du bist:
Jan Plümecke**

*1. Natürlich kann man die PC Games bei uns nachbestellen. Allerdings nur schriftlich und via Vorkasse - was am besten*

*mit einem V-Scheck geht. Da sehr selten einer unserer Mitarbeiter in Deiner Gegend vorbeikommt, müssen wir die Zeitschrift mit der Post verschicken, wofür wir DM 3,- verlangen - dafür wird sie aber auch noch liebevoll verpackt. Selbstverständlich gehen wir davon aus, daß Du die Kosten trägst, wir müssen immerhin vom Ertrag dieser Zeitschrift leben!*

*2. Bei Deiner Aufzählung hast Du noch unsere Amiga Games vergessen. Da kommen monatlich schon ein paar Briefe zusammen (ca. 3 kg). Aber (Ehrenwort!) jeder Brief wird gelesen! Es mag unglaubwürdig klingen, aber meistens macht der Job dennoch Spaß. Über spätere Nebenwirkungen kann ich noch nichts sagen, obwohl mir das nervöse Zucken meiner linken Augenbraue und ein ganz, ganz kleines Magengeschwürlein eigentlich zu denken geben sollten.*

*3. Vielen Dank für die (verbalen) Blumen. Warum mein Chef Red meine langen Vorwörter (ich liebe lange Vorwörter) nicht mag, kann ich Dir auch nicht sagen. Aber da er meinen Gehaltsscheck unterschreibt, muß er wohl recht haben, oder? Ärger habe ich bisher mit „DTD" eigentlich noch nicht bekommen (außer wegen meiner weitschweifigen Vorwörter). Warum eigentlich nicht? Was habe ich falsch gemacht?*

*4. Nun lehn Dich erst einmal zurück und entspann Dich. Ehrlich... niemand will Commander Keen auf den Index setzen. Das war doch nur ein Scherz! Das sind so fürchterlich übertriebene Formulierungen, die man nur sagt, weil man etwas verdeutlichen will und weil es lustig ist. Wieder Freunde?*

*5. Da manche Leser (noch mehr als ich!) besonders redselig sind, bleibt mir oft, aus Platzmangel, nichts anderes übrig als zu kürzen. Stinklangweilige Sachen und/oder Beleidigungen fallen auch dem Rotstift zum Opfer. Ich versuche aber, immer den Sinn des Briefes zu wahren. Deine Einwände gegen Kürzungen wurden übrigens gestrichen!*

*6. Alle Teilnehmer (nein - nicht wörtlich nehmen) kommen in eine große Kiste. Eine unserer Kolleginnen (die mit den schlechtesten Augen) zieht dann daraus die Gewinner. Beruhigt?*

*Natürlich bleibe ich wie ich bin: Welche andere Wahl habe ich denn schon?*

## ▼ ULTIMA VIII

Sehr geehrte Damen und Herren,

als ich vor einigen Jahren begann, mich „ernsthaft" mit Computerspielen zu beschäftigen, merkte ich alsbald, daß die angebotenen Produkte oft nicht hielten, was auf den Verpackungen vollmundig versprochen wurde. Zudem stellte ich fest, daß man kraft seines eigenen Geistes nicht jedes Rätsel lösen kann und deshalb auf Hilfe angewiesen ist, die durch die Hotlines der Vertreiber allenfalls mangelhaft verfügbar ist (und auch nur, wenn man über ein Telefon mit Wahlwiederholung und endlos Zeit verfügt und mit dem Frustrationspotential eines Semiprimaten ausgestattet ist). Die geniale Schlußfolgerung aus diesen Erkenntnissen kann nur sein, sich mittels Fachlektüre zu informieren. Ihr Blatt lernte ich alsbald schätzen, da Sie mir über einen freundlichen, kompetenten und vor allen Dingen ansprechbaren Hotline-Service zahllose schlaflose Nächte erspart haben. In Ihren Pre- und Reviews weisen Sie fast schon mutig auf Überflüssiges und Schlechtes hin, was dem geneigten und aufnahmefähigen Leser als ersparte Mark und geschonte Nerven zugute kommt.

Um so erstaunter war ich, als ich feststellte, daß Sie sich bei der Beurteilung des „Kultspiels" Ultima VIII in

keiner Weise von Ihren Mitbewerbern unterschieden. Beim Erscheinen Ihres Reviews hatte ich das Spiel bereits als Flop abgeschrieben; wie hätte ich mich über eine Pro und Contra-Besprechung gefreut! Aber nein: Auch Sie nahmen aus Ehrfurcht, Angst vor der fanatischen Fangemeinde oder warum auch immer den einfacheren Weg und lobten das Machwerk über den grünen Klee. Natürlich blieb auch mir nicht verborgen, daß das Spiel, rein technisch betrachtet, bahnbrechende Neuerungen beinhaltet. Grafik, Sound, Bewegungsabläufe, Kampfmodus und und und... alles vom Feinsten! Die sich langsam erschließende Hintergrundgeschichte: Genial! Aber das war es dann auch schon. Es kommt mir fast so vor, als ob die Programmierer nach Ausgestaltung dieser Features keine Lust mehr hatten, denn der Rest ist, auf den Punkt gebracht, das gigantischste Schlüsselsuch- und Sammelspiel seit der Ablösung des Neandertalers durch den Cro-Magnon. Das hat nichts mehr mit Kreativität oder Spannung zu tun, wenn der Hauptinhalt des Spiels darin besteht, jedes blöde Skelett, jeden Stein, jedes Stück Holz umdrehen zu müssen, weil da ja vielleicht der X-Schlüssel liegt, den man sucht. Aber gut, wem's gefällt. Eine andere Frage ist, warum dem allgemeinen und durchaus berechtigten Wunsch nach Automapping nicht entsprochen wird, notwendig oder nicht. Das ist heute Standard, den sogar drittklassige Rollenspiele anbieten.
Abschließend das Thema „Charaktergenerierung". Diesen Avatar bekommt man und man hat mit ihm glücklich zu werden. Was verbindet mich mit diesem „Wicht"? Wo zeigt sich, daß es mal wieder meine vorausschauende Auswahl der „richtigen" Eigenschaften war, die es meiner Figur ermöglichen, Dinge zu meistern, von denen andere nicht einmal träumen dürfen? Null! Fehlanzeige! Friß oder stirb! Und das bei einem Referenzspiel?
Zusammenfassend ist also festzustellen, daß U8 ein gutes Spiel ist, das in vieler Hinsicht zeigt, was heutzutage machbar ist. Was nützt aber das perfekt gestylte Auto, wenn es nichts unter der Haube hat? Wer begehrt auf Dauer die absolute Überfrau, die andauernd dröge in die Gegend glotzt und sich, wenn überhaupt, ausschließlich in grundwortschatzverdächtigen Infinitiven artikuliert?
Eine letzte Bitte: Ich habe den Eindruck, daß die U8-Fangemeide, zumindest zu einem nicht unerheblichen Teil, aus nicht unbedingt kritikfähigen Menschen besteht, die darüber hinaus, wenn überhaupt eine, dann eine höchst oberflächliche Ahnung von ethischen Begriffen wie Meinungsfreiheit haben. Aus diesem Grunde bitte ich Sie, von der Veröffentlichung meines Namens, der Ihnen bekannt ist, Abstand zu nehmen, da ich im wirklichen Leben nun partout keine Lust verspüre, meinen derzeitigen persönlichen Kampflevel 3 (von 25 möglichen) in meiner somit zum Dungeon degradierten Heimatstadt aufgrund enthemmter, rachedurstiger U8-Fans laufend steigern zu müssen.
Es reicht ja auch schon, nun den Droh- und Einschüchterungsaktivitäten Ihrer Redaktionsmitglieder entgegenzusehen.

**Trotzdem immer noch der Ihre, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen: U.S.**

*Zuerst einmal möchte ich mich bei Ihnen ungeheuchelt bedanken. Sie haben es geschafft, endlich mal wieder ein saftiges Thema zu liefern, das mir (und den Lesern) bestimmt noch viele vergnügliche Briefe bescheren wird. Zudem ist es sonst immer meine Aufgabe, die Leser mit humorigen Formulierungen zu unterhalten. Diese Bürde haben Sie mir unentgeltlich (!) abgenommen. Sollte Sie wieder einmal die Schreibwut packen, sehen Sie in mir bitte einen dankbaren Abnehmer Ihrer geistigen Ergüsse. Über U8 kann und will ich persönlich nicht viel sagen. Ich habe mich einen Abend lang an der herrlichen Geschichte und der tollen Aufmachung berauscht - dann bin ich eingeschlafen. Das mag nun daran liegen, daß ich ein „Ignorant" bin, wie mir in der Redaktion mehrmals versichert wurde. Ich kenne Kollegen (Hallo, Xander), die jeden Stein in Pagan kennen. Dafür fehlt mir die Ausdauer. Die Steine, welche nun durch mein Fenster geworfen werden, könnten wir uns ja brüderlich teilen. Zweifellos ist U8 das, was man im allgemeinen als „bahnbrechend" bezeichnet. Ob sich das allerdings auch auf den Spielinhalt bezieht, ist nun wieder eine ganz andere Frage, die fraglos noch etlichen Lesern das Adrenalin in Wallung bringen wird. Sollte ich etwas übersehen haben, bin ich Belehrungen nicht abgeneigt. Nein - nicht von Dir, Xander. Ich dachte hier mehr an eine Reaktion der Leser. Selbstverständlich respektiere ich Ihren Wunsch nach Anonymität. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß die Fans von U8 derartig primitiv reagieren. Sie werden noch sehen: Die Jungs sind durchaus fähig, mit Kritik umzugehen, und das einzig schlagende werden Argumente sein. Allerdings sollte ich mich nun eine Weile nicht in Alexanders Büro zeigen, aber auch das ist eine andere Geschichte.*

## ▼ TIEFSCHLAG

Hi Rainer,
die PC Games ist zwar echt in Ordnung, aber da gibt's ein paar Sachen, bzw. Leser, die uns besonders stören.
1. Zu nennen wäre da: Wahl im Leserbrief Index, Ausgabe 8/94. Kann es sein, daß er sich über Commander Keen aufregt, weil er nicht fähig dazu ist, es durchzuspielen, bzw. einen Schleimbatzen von einem richtigen Lebewesen zu unterscheiden, oder nicht im Stande ist, schwarzen Humor zu akzeptieren (Maniac Mansion 2)?
2. Wir könnten Dir auch eine Liste von etlichen (50) Raubkopierern aufzählen, aber wir sind keine Kameradenschweine wie Willy. Es kann Dir doch wirklich egal sein, ob wir Kopien von Spielen anfertigen oder nicht. Mit Deinem Gesülze kannst Du die Leute sowieso nicht davon abhalten. Wahrscheinlich erreichst Du damit genau das Gegenteil!
3. Wir haben nichts gegen Gleichberechtigung und Emanzipation. Aber Frauen haben in einer Redaktion nichts zu suchen. Warum habt Ihr das getan, Redakteure von der PC Games? Wir rauchen nicht, verabscheuen sämtliche Süßigkeiten, aber bestimmte Artikel erzeugen einen Brechreiz in unserem Hals. Manche sind dagegen immun. Wir nicht!
4. Dein „DTD" ist wirklich der einzige Lichtpunkt in der PC Games, vielleicht noch mit Ausnahme der Leserbriefe.
5. Über „Cracker's Sunset" hatten wir eine geteilte Meinung. Ich finde es -ZENSIERT-.
Wir hoffen, daß Du unseren Leserbrief abdruckst, auch wenn wir das alte Thema wieder kurz aufwärmen und ein wenig direkt waren.
Aber das mußte gesagt werden!

**Grüß alle, sogar Petra: Der Bullfrog**

*1. Ich dachte eigentlich, daß es offensichtlich wäre - aber dem scheint nicht so gewesen zu sein. Der Leserbrief, samt Antwort, war satirisch gemeint! Warum hat das niemand verstanden?*

*2. Natürlich kann ich mit meinem „Gesülze" niemanden von RKs abhalten, und eigentlich könnte mir es ja auch wirklich egal sein - da hast Du leider recht. Es muß offenbar so sein, daß es Leute gibt, die für etwas bezahlen, und andere klauen es einfach. Lassen wir es! Mit Logik kann man das nicht lösen und ich habe die Nase wirklich gestrichen voll davon.*
*3. Ich rauche, liebe sämtliche Süßigkeiten, aber bestimmte Briefe erzeugen bei mir immer wieder Brechreiz. Wenn hier alles getan wird, um den schlechten Ruf der Computerspieler auch wirklich zu bestätigen, macht sich meine Gastritis wieder schmerzhaft bemerkbar. Meinst Du solchen Blödsinn eigentlich ernst? Kann ich mir kaum vorstellen.*
*4. Wenigstens hast Du einen guten Geschmack. Das ist doch auch schon was.*
*5. Natürlich kann man über „C.S." geteilter Meinung sein - selbst hier in der Redaktion denken nicht alle, daß er Pulitzerpreis-verdächtig wäre.*

Wort würdest Du sowieso kürzen) (Stimmt genau! Anm. v. RR). Wie kannst Du nur solche subjektiven Meinungen über Spiele verbreiten. Nehmen wir zum Beispiel das Spiel „Airlines". Ich habe es mir neulich gekauft und bin mit Deiner Meinung überhaupt nicht einverstanden. Das Spiel ist einsame Spitze! Alleine die Grafiken übertreffen spielend solche Billigprodukte wie „X-Wing". Es ist doch eine originelle Idee in High-End-Zeiten, in denen man für jedes Spiel einen Pentium braucht, einmal etwas zu veröffentlichen, das auch mit geringem Aufwand den Spieler mit tollen Grafiken, phantastischem Spielspaß und Supersound begeistert. Ich persönlich hatte so viel Spaß zuletzt, als ich mich mit dem Kalkulationsprogramm „Lotus 123" beschäftigte. Noch viel Spaß beim Testen für „DTD" und schönen Gruß an die Jungs und Mädels in der Redaktion. Wehe Du druckst meinen Brief nicht ab - sonst schreibe ich noch einen!

**Weidmanns Heil:**
**Blade**

## ▼ DAS LETZTE

Hallo Rainer!
Um die Leserbriefseiten vollzubekommen, auch mal etwas von mir. Die Rubrik „Down the Drain" ist ... (das

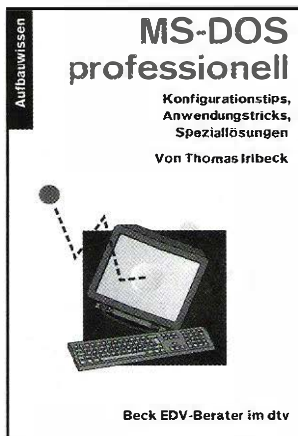
*Dazu fällt nicht einmal mir etwas ein - sooo habe ich es noch gar nicht gesehen. Um einer weiteren Korrespondenz derartigen Inhalts vorzubeugen, drucke ich diesen Brief ab.*

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (11/94) mit Schulnoten:

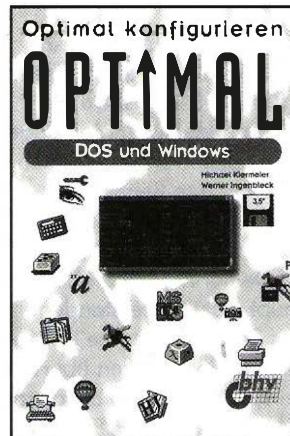
**1. Titelgestaltung:** ____
**2. Heftlayout:** ____
**3. Textqualität:** ____
**4. Themenangabe:** ____

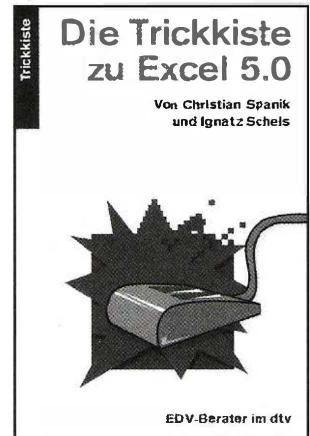
Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.










## MS-DOS professionell

Das Taschenbuch behandelt hauptsächlich die MS-DOS-Versionen ab 6.0 und beschäftigt sich neben einer Beschreibung aller Befehle hauptsächlich mit den neuen Möglichkeiten der Speicherverwaltung sowie Lösch- und Virenschutz. Der umfangreiche Inhalt erlaubt es, das Buch als Handbuchersatz zu verwenden, beschreibt es doch alle Themenbereiche auf äußerst verständliche Weise, ohne dabei eher komplizierte Themen auszusparen. Windows und das Zusammenspiel von DOS und Windows wird völlig außer acht gelassen, dieses regalfüllende Thema hätte auch den Rahmen des Buches gesprengt. Ansonsten verhilft der Autor dem User zu einem sinnvollen Einsatz der wichtigsten Hilfsprogramme, auch teils undokumentierte Funktionen werden beschrieben. Damit eignet sich dieses Buch vor allem für den versierten Anwender, DOS-Cracks werden nur wenig Neues finden.

Thomas Irlbeck
MS-DOS
professionell
dtv
400 Seiten
DM 29,90
ISBN 3-432-50212-6

## PC-Systemeinstellungen optimal konfigurieren

In die gleiche Kerbe wie MS-DOS professionell schlägt auch der Ratgeber von Michael Kiermeier, allerdings wendet er sich eher an die Profis. Er erläutert die seiner Meinung nach optimalen CMOS-Einstellungen der wichtigsten BIOS-Hersteller, beschreibt den Sinn und Aufbau der Systemdateien und beschäftigt sich im folgenden mit Speichermanagern, Speicheraufbau, Speichertypen, Speicher... Konsequenterweise finden sich auf der beigelegten Diskette Speichertestprogramme, Kommandointerpreter und alternative Speichermanager, die sich in der Tat als sehr hilfreich erweisen können. Etwas verloren wirken kurze Anmerkungen über Packershells, Verzeichnisbäume und ähnliche Dinge, die wohl nur den Gebrauchswert erhöhen sollen. Das Buch ist lediglich für Speicherfetischisten wertvoll, darüber hinausgehende Informationen finden sich in anderen Publikationen in weitaus besserer Qualität.

Michael Kiermeier
PC Systemeinstellungen
optimal konfigurieren
bhv
350 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-89360-748-X

## DOS und Windows optimal konfigurieren

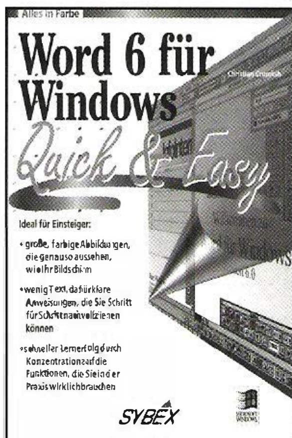
Das unendliche Thema DOS und Windows wird auch von diesem Buch behandelt. Die entsprechenden DOS-Startdateien werden erläutert, ebenso die Windows-INI-Dateien und die wichtigsten Windows-Komponenten. Neben einigen sinnvollen Tips findet sich aber auch jede Menge Unsinn, wie etwa der Rat, möglichst viele Programme in die Autostartgruppe zu verschieben, um Gruppendateien einzusparen. Auf der Diskette finden sich Programm-Deinstallationshilfen, etliche Benchmarks und ein brauchbarer INI-Editor. Außer vielen unbrauchbaren Informationen und trivialem Wissen, das in den Handbüchern besser beschrieben ist, verdient die Beschreibung der INI-Dateien ein ehrliches Lob, die restlichen 300 Seiten sind aber eine allzu großzügige Beigabe. Wer aber mit Windows und seinen zahlreichen Konfigurationsfiles seine liebe Mühe hat, sollte sich den Kauf ernsthaft überlegen.

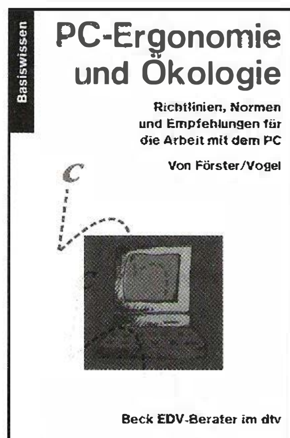
Kiermeier/Ingenbleck
DOS und Windows
optimal konfigurieren
bhv
420 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-89360-201-1

## Die Trickkiste zu Excel 5.0

„Wenn Sie ratlos vor Ihrer Kiste sitzen - öffnen Sie die Trickkiste!" Das Motto der dtv-Berater läßt hoffen. Doch alle unbedarften Computer-Einsteiger seien schon vorab gewarnt: Das vorliegende Werk richtet sich nämlich vornehmlich an fortgeschrittene EDV-Benutzer. Wer aber den Umgang mit der Tabellenkalkulation schon etwas geübt hat und die Grundfunktionen des Programms bereits kennt, findet in diesem Buch nützliche Hilfen, um die Arbeit mit Excel 5.0 noch effizienter zu gestalten. Behandelt wird selbstverständlich das Gestalten von Tabellenblättern und Diagrammen, aber auch die Programmierung spezieller Makros unter Visual Basic. Abgerundet wird das Werk mit Informationen über das weltweite Datennetz CompuServe, für das Sie auch einen Gutschein über einen Account im Wert von $15 geschenkt bekommen. Arbeitsscheue, die nichts abtippen wollen, können außerdem eine Disk zum Buch bestellen.

Spanik/Schels
Die Trickkiste
zu Excel 5.0
dtv
235 Seiten
DM 19,90
ISBN 3-423-52014-0




# Word 6 für Windows Quick & Easy

Quick & Easy nennt sich die neue Reihe des Sybex-Verlages, die speziell für EDV-Einsteiger entwickelt wurde. Mit kurzen Anleitungen, einem großzügigen Layout und vielen farbigen Screenshots will Ihnen der Autor den Einstieg in die Textverarbeitung erleichtern. Um überflüssigen Ballast zu vermeiden, der Neulinge nur überfordern würde, werden Ihnen lediglich die wichtigsten Funktionen erklärt, die Sie im täglichen Umgang mit WinWord 6.0 auch wirklich brauchen. Dazu gehören Format-Befehle wie Schriftgröße und Schriftgrad oder das Festlegen von Zeilenabstand und Seitenrändern, aber auch allgemeine Befehle, wie Anpassungen oder die Rechtschreibkorrektur. Für WinWord-Muffel, die Ihren Computer nur in Notfällen nutzen, ist Quick & Easy genau das Richtige, für den „ernsthaften" Umgang mit diesem komplexen Programm wird aber zu wenig Information geboten.

**Crumlish, Christian**
**Word 6 für Windows**
**Quick and Easy**
**Sybex**
**177 Seiten**
**DM 29,80**
**ISBN 3-8155-1030-9**

# PC-Ergonomie und Ökologie

Mit der enormen Verbreitung der PCs steigt gleichzeitig auch die Angst vor möglichen Gefahren und Auswirkungen der Bildschirmarbeit. PC-Ergonomie und Ökologie bringt Licht in die Phobie vor Monitorstrahlung, elektrischen und magnetischen Feldern, Haltungsfehlern etc. Die Autoren erzählen dabei nicht das „Blaue" vom Himmel herunter, sondern gestalteten den Ratgeber sehr verständlich, gut strukturiert und mit vielen Schwarzweiß-Abbildungen. Die Idee zu diesem Buch beruht auf der Ausstellung zum Thema „Menschenfreundlicher EDV-Arbeitsplatz", die von den Verfassern Christian Förster und Reinhard Vogel initiiert und organisiert wurde. Sie bekommen Tips, wie Sie die Arbeit mit dem PC effizienter und vor allem gesünder gestalten können. Wenn Sie die Ratschläge also befolgen, dürften Nacken-, Augen- und Kopfschmerzen vor dem Bildschirm schon bald der Vergangenheit angehören.

**Förster/Vogel**
**PC-Ergonomie**
**und Ökologie**
**dtv**
**243 Seiten**
**DM 19,90**
**ISBN 3-423-50156-1**

Aufruf

# Kleinanzeigen

**Zu den zahlreichen Serviceleistungen, die wir Ihnen jetzt schon anbieten, gesellt sich in der nächsten Ausgabe noch eine weitere: Kleinanzeigen!**

Noch stehen keine Rubriken fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

**Private Kleinanzeigen:** maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

**DM 5,-** liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle **Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

**Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag**

Anschrift

Datum  Ort  Unterschrift

## Inserentenverzeichnis 11/94

# THEATRE OF DEATH

**Besiegen Sie vier hartnäckige Gegner in drei verschiedenen Terrains, um schließlich auch noch die ultimative Herausforderung auf dem Mond zu bestehen.**

## The Grasslands...

**Um eine „Area" erfolgreich abzuschließen, müssen nicht alle Missionen komplett bewältigt werden. Solche sind in der Lösung nicht enthalten. Die Lösung zu Level 1 ist ebenfalls nicht abgedruckt, da hier Ihrer Truppe noch nichts gefährlich werden kann.**



**Mission 2:** Ihre Truppe ist, wie leider auch der Gegner, mit Handgranaten ausgerüstet. Greife den Gegner mit Einzelkämpfern an, da eine Granate auch eine ganze Truppe auf einmal in die Luft jagen kann.



**Mission 3:** Steige in die Panzer, die am Start des Levels bereitstehen, und überrolle deine Gegner mit einer Gruppe. Kugeln können Panzern keinen Schaden zufügen, aber Handgranaten sind immer noch gefährlich.



**Mission 4:** Mit den Helikoptern, die schon am Start warten, sollte man den Computer in einer Gruppe überfallen und zuerst feindliche Helis abschießen, um zu verhindern, daß auch der Gegner Lufteinheiten bekommt.




**Mission 5:** Die zahlenmäßige Überlegenheit kann man durch die sog. „Air Strikes" wettmachen. Nachdem man gezielt hat, kann man in der Hauptansicht feststellen, wie genau die Flugzeuge treffen werden. Danach einfach das Feuer eröffnen!



**Mission 6:** Zuerst läßt man die Truppen in den gepanzerten Wagen steigen und fährt auf die feindlichen Stellungen zu. Außer Schußweite greift man dann nur mit dem leeren Panzerwagen an. Den Rest der geschwächten Gegner erledigt man dann mit den vorher ausgeladenen Fußtruppen.



**Mission 7:** Dein Hauptquartier wurde vom Feind besetzt. Mit Hilfe der Helikopter kann läßt es sich jedoch leicht zurückerobern. Der Gegner wird dann Nachschub senden, den man auch noch aufreiben muß, um die Mission erfolgreich abzuschließen.



**Mission 8:** Der Feind verschanzt sich im Wald. Mit den Flammenwerfern läßt sich letzterer bequem eliminieren, wodurch die Gegner ins offene Gelände getrieben werden. Dort kann man sie problemlos abschießen.



**Mission 9:** Deine Truppen müssen mindestens drei Gefangene machen. Attackiere die Gegner mit den Panzerwagen, bis sie sich ergeben. Sobald drei die weiße Fahne schwenken, kehrt man zur Basis zurück und wartet, bis die Besiegten eintreffen.

# THEATRE OF DEATH

## ...The Grasslands



**Mission 10:** Attackiere den Feind aus größerer Entfernung mit Raketen. Mit dem Panzerwagen bekämpft man die Fußtruppen und sendet schnell Nachschub dorthin, wo er gebraucht wird.



**Mission 11:** Man befreit die Gefangenen, indem man das Gefängnis mit einer Handgranate sprengt. Danach keine Handgranaten mehr einsetzen, da sie die Gefangenen verletzen könnten. Um dem Nachschub des Gegners zu trotzen, benutzt man die Befreiten als eigenen Nachschub.



**Mission 12:** Ein Mann in deiner Truppe ist ein Verräter. Wenn man den Feind angreift, wird er das Feuer aus den eigenen Reihen eröffnen. Man muß ihn sofort beseitigen, da er sonst die ganze Truppe erschießt.

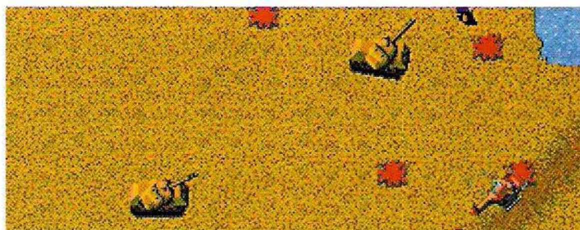


**Mission 13:** Fünf feindliche Panzerwagen rücken von Südosten nach Nordwesten vor. Mit einem einzelnen Mann, den man auch danach von der Gruppe absondert legt man eine Reihe Minen. Der Feind wird ihn mit Flugzeugen vernichten, Sie können nun aber die übrigen Panzerwagen relativ gefahrlos mit Ihren Truppen besiegen.

## Wastelands...



**Mission 1:** Ein feindlicher Offizier versucht, ein Fort im Südwesten zu erreichen. Stoppe ihn und laufen dann zum Fort. Indem man das Feld im Osten des Forts vermint, verhindert man den Gegenschlag eines Transporters, der genau in das Minenfeld fahren wird.



**Mission 2:** Der Feind greift deine Basis von Westen an. Mit Raketen zerstört man die Panzer, worauf der Gegner Fußtruppen absetzt. Weiche zurück und bewaffne deine Soldaten neu, um den Gegner zu besiegen.



**Mission 3:** Zwölf unidentifizierte Helikopter sind aufgetaucht, die man näher untersuchen soll. Mit den eigenen Helikoptern fliegt man zu den anderen. Nach kurzer Zeit erscheinen zwei feindliche Chinooks, und die Helikopter greifen an. Indem man sich zurückzieht, kann man die Helikopter und dann die Fußsoldaten vernichten.



**Mission 4:** Der Feind attackiert wieder deine Basis, aber dir stehen Flugzeuge zur Verfügung. Man greift den Gegner erst am Boden an, bis er Nachschub anfordert, der jedoch ein leichtes Opfer für die Flugzeuge wird.

# THEATRE OF DEATH

## ...Wastelands...



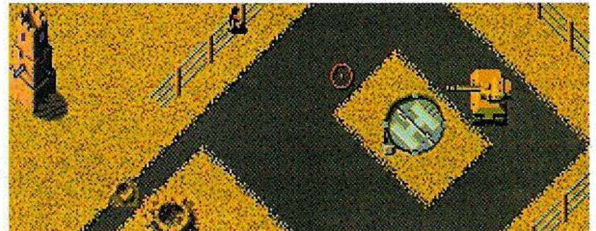
**Mission 5:** Der Gegner hat ein Dorf überfallen, man soll die Umgebung absuchen. Dies ist natürlich eine Falle. Mit der ersten Truppe holt man die Helikopter nordöstlich vom Start. Nach einiger Zeit greift der Feind an. Ohne die Helikopter hätte man keine Chance.



**Mission 6:** Fünfzehn Helikopter sind in der Nähe deiner Basis aufgetaucht. Nordöstlich vom Start stehen jedoch drei Helikopter bereit, mit denen man durch eine Angriff-Rückzug-Strategie effektiv auch diese Übermacht besiegen kann.



**Mission 7:** Man muß fünf Geiseln in fünf Minuten befreien und dann alle Feinde auf dem gesamten Gelände vernichten. Man beginnt an einem breiten Flußufer. Setzen Sie über den Fluß, aber nicht stehen bleiben, sonst wirst du von den großen Fischen angegriffen. Jetzt nach Osten laufen, unterwegs ein paar Helikopter einsammeln und das Gefängnis am Ende zerstören, um die zweite Truppe zu befreien. Danach nur noch das Gelände säubern. Verstärkung steht im Notfall bereit.



**Mission 8:** Um diese Mission zu lösen, muß man die feindliche Basis attackieren. Man schnappt sich die drei Panzer im Norden und greift mit ihnen die Basis an. Der Gegner bekommt dreimal Nachschub, also wird man eventuell auch Verstärkung benötigen.



**Mission 9:** Ein feindlicher Späher wurde im Südwesten der Karte gesichtet. Man nimmt die drei Helikopter im Westen und greift damit den Späher an. Vier feindliche Chinooks werden dann eine Invasion starten. Vernichte diese, um die Mission zu beenden.



**Mission 10:** Einer deiner Männer ist ein Verräter. Er trägt eine kugelsichere Weste, und man ist nur mit Gewehren ausgerüstet. Man läuft vom Start aus nach Süden, umgeht den Feind, um ein Munitionslager zu erreichen, das von einem Zaun, der unter Hochspannung steht, umgeben ist. Im Süden ist eine Lücke, sodaß man sich die Raketen schnappen kann. Im Südwesten kann man so den Verräter beseitigen. Kleiner Hinweis: Auf Straßen läuft man schneller.



**Mission 11:** Der Feind hat einen neuen Panzer entwickelt, der nahezu unzerstörbar ist. Man muß ihn erst suchen und dann mit Flugzeugen vernichten. Der Panzer steht weit im Süden der Karte.

# THEATRE OF DEATH

## ...Wastelands



**Mission 12:** Ein weiterer Soldat deiner Truppe ist zum Feind übergelaufen, aber man muß trotzdem einen gegnerischen Erkundungszug angreifen. Sobald man die Feinde unter Beschuß nimmt, wird der Verräter das Feuer eröffnen. Vernichte alle Feinde und verfolge den Verräter, bis er sich ergibt. Töte ihn nicht.

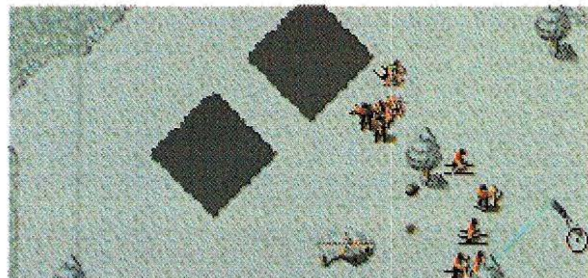


**Mission 13:** Der Feind hat seine Truppen massiert, dein Team wurde zur Erkundung ausgeschickt. Vernichte alle Feinde, Gebäude und Fahrzeuge, um diese Mission zu Ende zu bringen. Es ist dann nur noch einer der geheimen Panzer hier, der aber nicht zerstört werden kann!

## The Ice Lands...



**Mission 1:** Eine kleine Patrouille wurde gesichtet, die vernichtet werden muß. Man bekommt mitgeteilt, daß Strahlungsmeßgeräte ausgeschlagen haben. Innerhalb von fünf Minuten muß man den Feind besiegt haben, ansonsten wird das ganze Feld durch eine Atombombe zerstört. Ein Gefängnis des Gegners ist das nächste Ziel. Es muß gefunden und zerstört werden, genauso wie alle anderen Feinde auf der Karte.



**Mission 2:** Fünfzehn feindliche Einheiten wollen scheinbar überlaufen. Im Südwesten vom Start aus stehen Helikopter. Mit ihnen nähert sich man den potentiellen Überläufern, die jedoch das Feuer eröffnen. Außerdem werden Chinooks auftauchen, die dem Gegner Nachschub bringen. Vernichte alle Feinde und falschen Überläufer, um die Mission erfolgreich abzuschließen.



**Mission 3:** Ein Spion hat deine Ränge infiltriert und einige Pläne gestohlen. Finde und zerstöre alle Feinde, die von zwei Chinooks verstärkt werden. Sobald der feindliche Nachschub eintrifft, vernichtet man sie am besten mit den Flugzeugen.



**Mission 4:** Der Gegner untersucht ein Objekt im Quadranten 20-20. Im Westen steht ein Helikopter bereit, mit dem man alle Feinde vernichtet. Dann fliegt man zum besagten Quadranten. Das Objekt ist ein UFO mit einem Außerirdischen an Bord, der alle Bodentruppen angreift. Man zerstört das UFO mit Raketen, eventuell muß man sich sogar mehrmals neue Raketen holen.

# THEATRE OF DEATH

## ...The Ice Lands...



**Mission 6:** Die Truppen werden mitten in einem Kriegsgebiet abgeworfen. Man zerstört die feindlichen Helikopter und fordert dann Nachschub an, ansonsten werden die eigenen Soldaten demoralisiert und ergeben sich. Sobald der Nachschub eintrifft, schwächt man den Feind mit Flugzeugen und greift dann erst an.



**Mission 6:** Man muß den einzelnen Soldaten auf dem Motorrad aus dem Lager steuern. Im Süden stehen mehrere Rampen vor dem Zaun. Mit hoher Geschwindigkeit kann man sie als Sprungschanze verwenden und entkommen.



**Mission 7:** Der Feind hat sich in einem alten Gefängnis verschanzt. Man nimmt die Helikopter vom Start, sucht nach einem Gebäude mit blauer Fahne und beschießt es. Die Gegner werden dann herausstürmen und man kann sie mit den Helikoptern vernichten. Außerdem erhält der Feind noch zwei Chinooks als Nachschub.



**Mission 8:** Die eigenen Truppen sind völlig demoralisiert und wollen sich wahrscheinlich ergeben. Jedoch nur drei dürfen dieses Vorhaben in die Tat umsetzen. Sammle deine Truppen und erschieße jeden, der sich ergeben will, bevor er die feindliche Basis erreicht.



**Mission 9:** Man soll ein merkwürdiges Gebäude inspizieren, das vom Feind in Nähe der eigenen Basis errichtet wurde. Mit den Helikoptern, die man vorher mit Raketen bewaffnet, nähert man sich dem Gebäude. Feinde werden auftauchen, die man mit den Helikoptern vernichtet, um die Mission zu beenden.



**Mission 10:** Ein großer Bodenkampf ist im Gange. Mit Flugzeugen schwächt man den Feind, sodaß er Nachschub anfordert. Einzelne Soldaten mit Handgranaten erledigen den Rest.



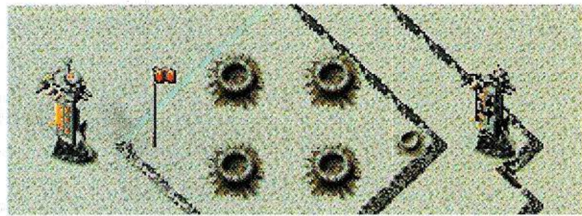
**Mission 11:** Feindliche Helikopter greifen deine Basis an. Mit Flugzeugen kann man sie zerstören, solange sie sich auf dem Boden befinden. Man läuft dann zur Basis, nimmt die Helikopter und vernichtet alle gegnerischen Fahrzeuge, egal ob sie nun beladen oder leer sind.

# THEATRE OF DEATH

## ...The Ice Lands



**Mission 12:** Man startet in Panzerwägen, die der Feind zu stehlen versucht. Viele gegnerische Flugzeugangriffe zwingen einen, ständig in Bewegung zu bleiben. Man muß den Panzerwagen verlassen, um zu feuern, und die einzige Bewaffnung besteht aus Gewehren. Vernichte den Gegner mit Hilfe der Panzerwägen, ohne daß er einen stehlen kann, da er damit andere Fahrzeuge zerstört.



**Mission 13:** Ein Wissenschaftler wurde vom Feind entführt, er befindet sich im Iglu im Südwesten der Karte. Mit den Helikoptern zerstört man das Iglo, landet und nimmt den befreiten Wissenschaftler auf. Mit dem Helikopter zerstört man dann noch alle feindlichen Einheiten.

## The Moon



**Mission 1:** Das Hauptquartier meldet gesichtete UFOs in der Gegend. Man untersucht sie, hält dabei jedoch Abstand, da die UFOs Bomben abwerfen. Nachdem man die UFOs erreicht hat, wird der Gegner Nachschub schicken, den man vernichtet, um die Mission abzuschließen.



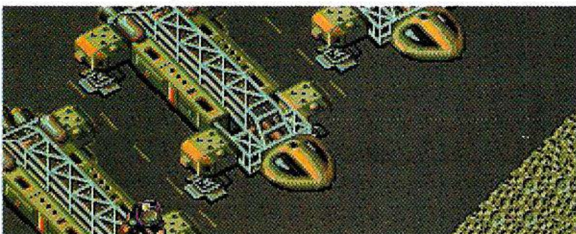
**Mission 2:** Der Feind hat kugelsichere Schilder entwickelt. Man greift sie mit Raketen und Handgranaten an, hält dabei jedoch möglichst großen Abstand. Nachschub kann im Notfall angefordert werden.



**Mission 3:** Ganz neue Fahrzeuge wurden entwickelt, die leider genau wie die des Feindes aussehen. Man greift den Gegner nacheinander immer nur mit einem Moonpod an, um Verwechslungen zu vermeiden.



**Mission 4:** Man muß alle feindlichen Transporter innerhalb von zehn Minuten vernichten. Dazu stehen Flugzeuge und ein zweistöckiger Bus (?) zur Verfügung.



**Mission 4:** Mit Moonpods greift man zuerst die Transporter an, dann die Fußtruppen. Der Gegner bekommt zweimal Nachschub, also ist es ratsam, auch Verstärkung anzufordern.



**Mission 5:** Der Gegner ist zahlenmäßig 3:1 überlegen, man sollte also sofort den Nachschub anfordern. Bis dieser eintrifft, benutzt man einige der Flugzeugangriffe, um den Gegner zu schwächen. Der Feind erhält noch zweimal Verstärkung, aber nach dieser Mission hast du den größten und letzten Sieg errungen.

# DARK LEGIONS

**Dark Legions ist ein mythisches Strategiespiel von SSI. Mit diesen Tips & Tricks wird genau erklärt, welche Kreaturen die mächtigsten sind, der wahrscheinliche Ausgang eines bestimmten Kampfs und wie man die stärkeren Figuren einsetzt.**

## Kampftabelle

| Angreifer \ Verteidiger | WIZARD | ILLUSION | CONJUR | ORC | BERSERK | PHANTOM | TROLL | SEER | TEMPLAR | WATER | FIRE | THIEF | VAMP | WRATH | DEMON |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WIZARD | - | G | G | G | F | G | G | G | G | B | B | G | F | G | F |
| ILLUSION | B | - | F | B | B | B | B | F | F | B | B | B | B | F | B |
| CONJUR | B | F | - | B | B | B | B | F | F | B | B | F | B | F | B |
| ORC | B | G | G | - | F | G | F | G | G | B | B | F | F | G | B |
| BERSERK | F | G | G | F | - | G | F | G | G | B | B | F | F | G | B |
| PHANTOM | B | G | G | B | B | - | F | G | G | B | B | F | F | G | B |
| TROLL | B | G | G | F | F | F | - | G | G | B | B | F | F | G | B |
| SEER | B | F | F | B | B | B | B | - | F | B | B | B | B | F | B |
| TEMPLAR | B | F | F | B | B | B | B | F | - | B | B | B | B | F | B |
| WATER | G | G | G | G | G | G | G | G | G | - | G | G | G | G | G |
| FIRE | G | G | G | G | G | G | G | G | G | B | - | G | G | G | F |
| THIEF | B | G | F | F | F | F | F | G | G | B | B | - | F | G | B |
| VAMP | F | G | G | F | F | F | F | G | G | B | B | F | - | G | B |
| WRATH | B | F | F | B | B | B | B | F | F | B | B | B | B | - | B |
| DEMON | F | G | G | G | G | G | G | G | G | B | F | G | G | G | - |

In dieser Tabelle kann man die Erfolgschancen eines Angreifers abwägen. Man nimmt den Angreifer (links) und geht bis zu der Spalte des Verteidigers (oben). Die Buchstaben im Schnittpunkt aus Zeile und Spalte sind unten erklärt.

**B** Schlechte Aussichten, kaum eine Chance

**F** Ausgeglichen, ein fairer Kampf

**G** Sehr gut, der Verteidiger ist klar im Nachteil

**-** Angreifer und Verteidiger sind absolut gleich

## Strategien



Man gibt das „Orb" einem Charakter mit vielen „Movement-Points", und stellt die anderen als Wachen um ihn. So kann man langsameren Angreifern ausweichen, wenn der „Orbholder" in Gefahr ist.



Bevor man die Nova-Option nutzt, wartet man solange wie möglich. Feuerelementare sind sehr mächtig, man sollte versuchen, sie am Leben zu erhalten, so lange es nur geht. Das trifft jedoch nicht zu, wenn das Elementar beschworen wurde, da es dann sowieso schnell schwächer wird.



Mit Conjurers zaubert man eine kleine Armee Feuerelementare herbei, sobald man den Feind sieht. Man schickt diese zuerst in den Kampf und benutzt die Nova-Option, wenn sie sowieso nicht überleben würden.



Das Wasserelement gibt einen Spitzen-Assassin ab, indem man es hinter dem Gegner aus dem Wasser auftauchen läßt. In der Anleitung steht zwar, daß Wraiths für Meuchelmordangriffe geeignet sind, aber sie sind auch sehr schwach. Das Wasserelement hat da schon bessere Chancen.

# DARK LEGIONS

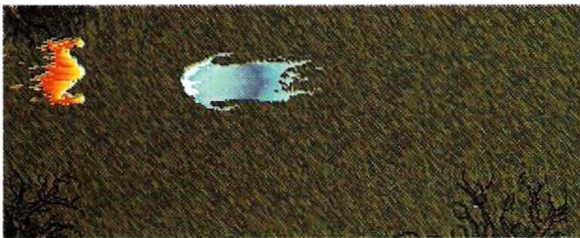
## ...Strategien



Es ist vorteilhaft, immer einen Zauberer neben dem Orbholder zu postieren. Sollte der Gegner einen Meuchelmordangriff durchführen wollen, friert man ihn mit dem Ice-Blast ein, während der Orbholder entkommt.



Mit einem Dieb sucht man am besten das Gelände vor einem ab. Neben ihn stellt man eine zweite Kreatur, z.B: einen Berserker oder Ork, um den Dieb vor Angriffen zu schützen.



Im Kampf mit einem Wasserelement benutzt man am besten die Wasserballgeschosse, um ihn zu schwächen. Erst dann kann man versuchen, ihm mit der Tidal-Wave den Rest zu geben. Dafür muß man sehr nahe am Gegner stehen, also sicher sein, daß man ihn trifft.



Vampire setzt man bevorzugt gegen Orks und Berserker ein. Dadurch wird nicht nur der Durst des Blutsaugers gestillt, sondern auch noch ein Zombie erschaffen, den man auch kontrollieren kann.



Neben den Orbholder sollte man auch noch einen Seher stellen, denn nur diese können Phantome erspähen. Ist das Phantom erstmal gesichtet, sollte man es sofort eliminieren. Auch die Seher müssen gut bewacht und verteidigt werden.



Stelle einen Templar hinter die Frontreihe, da allein durch dessen Vorhandensein die Lebensenergie aller Charaktere in seiner Nähe erhöht wird. Sobald die Kampflinie durchbrochen wird, zieht man den Templar zurück, da er kein guter Kämpfer ist.



Die mächtigen Dämonen stellt man bevorzugt in die erste Reihe, sodaß sie schwächere Charaktere beschützen und ihr „Scream of Terror" den größtmöglichen Effekt erzielt.



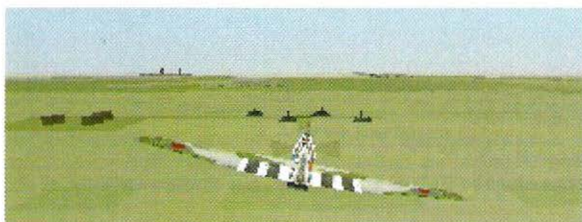
Trickse dein Gegner aus, indem du einen „Shape-Shifter" ein schwächliches Äußeres (z.B: Illusionist) annehmen läßt. Sobald der Gegner sich nähert, verwandelt man sich in einen Dämon oder ein Element und überrascht ihn mit einem meist vernichtenden Erfolg.



# OVERLORD

**Steige in das Cockpit einer Spitfire und übernimm die Kontrolle in der brandneuen Flugzeugsimulation Overlord von Rowan Software.**

## Rail - Instullation



1. In dieser Mission fliegt man eine Eskorte. Überquere den Kanal in einer Höhe von 1000 Fuß. Du wirst auf Verteidigungsstellungen treffen, sobald du feindliches Gebiet überfliegst. Indem man sich möglichst schnell und tief nähert, kann man sie mit der Bordkanone gefahrlos abschießen. Vielleicht braucht man zwei Anläufe.

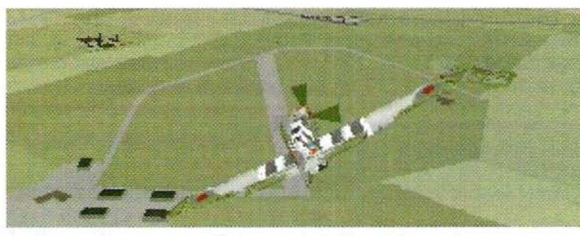


2. Sämtliche Gebäude müssen zerstört werden, um die Invasion zu ermöglichen. Aus diesem Grund sollte man erst alle Verteidigungsanlagen abschießen, sodaß man anschließend ungestört seinen Auftrag ausführen kann.

## Air - St Andre



1. Hierbei handelt es sich um eine weitere Eskorte. Das auserkorene Ziel ist ein Flughafen bei St. André, südlich von Eureux und westlich des Flusses. Der Flugplatz wird eigentlich nur in Notfällen benützt. Die kleine Lande- und Startbahn wird von Flakgeschützen verteidigt, die erst abgeschossen werden müssen, bevor man den Versuch unternimmt, den Flugplatz selbst anzugreifen.

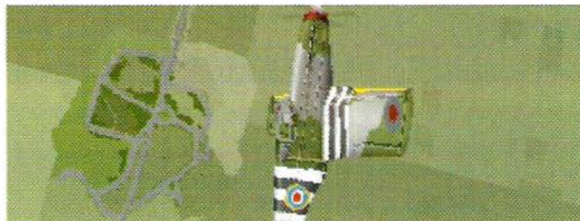


2. Man fliegt möglichst tief den Flugplatz an und verwendet seine Bordkanonen, um die Gebäude zu vernichten. Der Angriff muß solange wiederholt werden, bis alle Einrichtungen zerstört sind. Im Süden sind noch einige, vom Feind besetzte Gebäude, die ebenfalls ein leichtes Ziel abgeben. Damit unterstützt man das Vorrücken der eigenen Bodentruppen.

## Battery - Merville



1. Diesmal gilt es, die Merville Fabrik anzugreifen. Bei Le Havre überquert man die Küste und folgt den gegebenen Koordinaten zur Farbrik. Man findet sie schließlich im Landesinneren, westlich von Cabourg. Dort ist eine Radarstation, die zerstört werden muß. Dort sind zwar einige Verteidigungsanlagen, aber das Radar läßt sich mit einem Anflug vernichten.



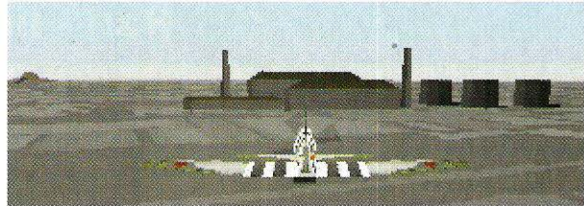
2. Die Fabrik zerstört man wieder mit den Bordkanonen oder Bomben, falls die Spitfire mit ihnen ausgestattet wurde. Die Verteidigungsanlagen hier sollte man auch wieder zu Beginn vernichten, da die Fabrik eine ganze Menge einstecken kann. Im schnellen Tiefflug gibt man wieder ein so schlechtes Ziel ab, daß man kaum getroffen werden kann.

# OVERLORD

## Transport Plan - Mantes

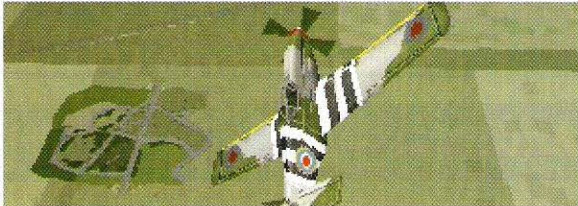


1. Das diesmalige Ziel ist Mantes, am Südufer der Seine, westlich von Paris. Sowohl die Fabrik als auch die Brücke wird von Flaks verteidigt.



2. Die mittelgroße Fabrik besteht aus Reparaturanlagen und Lagerhallen. Selbst Petrolieumtanks sind vorhanden. Man fliegt es tief an und schießt alle Waffen auf einmal ab.

## Ranger



1. Die Befehle vom Hauptquartier lauten, die Küste überqueren und nach dem Feind Ausschau zu halten. Bei Cherbourg fliegt man Richtung Tours, wo man auf einige Jäger stößt, die vom Flugplatz im Osten kommen.

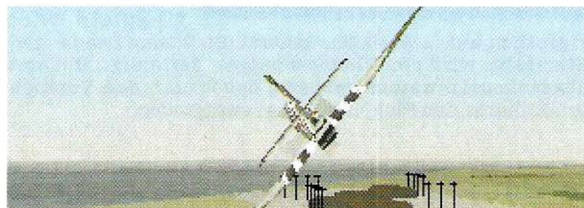


2. Man greift den Flugplatz an, um ihn unbrauchbar zu machen. Danach kann man sich um die Fabriken kümmern. Dabei sollte man aber immer ein Auge auf vielleicht vorhandene Verteidigungsanlagen werfen.

## Rodeo: Le Harve - Dieppe

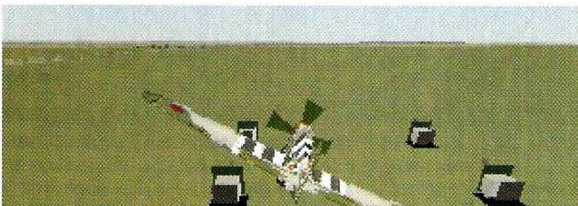


1. In dieser Mission überfliegt man die Küste bei Le Havre und steuert beim Rückflug Dieppe an. Auf dem Wasser wie auch in der Luft ist eine Menge los. Man soll so viele Schiffe und Flugzeuge abschießen wie möglich.



2. Dies ist die Radarstation zwischen Le Havre und Dieppe. Man muß sie sehr schnell tief anfliegen und nach Möglichkeit gleich beim ersten Mal zerstören.

## Rhubarb: Cabourg - Trappes



1. Dies ist auch wieder eine Mission, in der man so viele Verteidigungsanlagen wie nur möglich vernichten muß. Jede Menge von Flakgeschützen steht zwischen Cabourg und Trappes, die man in einem Überflug beseitigen kann.



2. Das Versenken der feindlichen Schiffe ist von essentieller Bedeutung. Sie sind mit Kanonen bewaffnet, also sind taktische Flugmanöver wichtig, um einen Treffer zu verhindern.



# OVERLORD

## Trains: Cherbourg - Caen



1. Der Auftrag besteht darin, möglichst viele Züge abzuschießen. Das Feuern auf bewegte Ziele ist eine ausgezeichnete Schießübung. Man startet in Cherbourg und fliegt bis Caen. Die Docks sind Bonusziele.

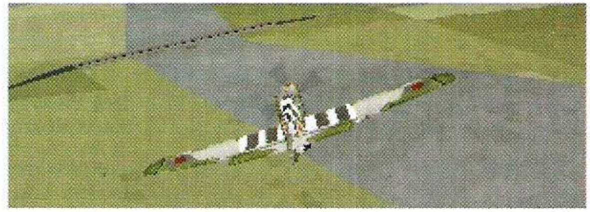


2. Die Bahnstrecke wird extensiv genutzt, um Material an die Front zu schaffen. Die Spitfire wird nur mit Kanonen ausgestattet sein, also muß man tief fliegen, wodurch sich die Trefferchance erhöht.

## Bridges: Dissel



1. Die Dissel-Brücke soll vernichtet werden, und sie ist sehr gut bewacht. Die Brücke steht an der Stelle, an der die Seine eine enge Schleife macht. Der bewegbare Teil der Brücke ist besonders empfindlich und kann nur sehr schwer wieder repariert werden, nachdem er zerstört worden ist.



2. Man überfliegt die Küste bei Dieppe. Die Brücke wird von einigen Verteidigungsanlagen bewacht, die erst zerstört werden sollten. Danach kann man sich in Ruhe der Brücke zuwenden.

## Radar: Cherbourg - Dieppe

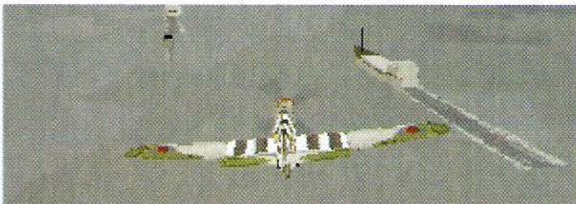


1. Der Hauptbefehl lautet, alle Radarstationen zwischen Cherbourg und Dieppe zu zerstören. Das Ziel ist Cap de la Hague. Die Lagerhallen sind nordwestlich von Cherbourg. Der Apparat ermöglicht eine Messung der Entfernung von Flugzeugen sowie deren Richtung. Seine Reichweite beträgt 200 bis 300 km und es wird elektrisch betrieben.

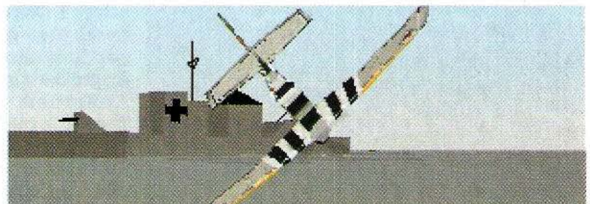


2. Überfliege die Küste bei Cherbourg in einer Höhe von 1000 Fuß, bis Du die Küste erreichst. Schieße dann alle Waffen auf einmal auf die Lagerhallen ab und kehre dann zur Basis zurück.

## Roadstead: Cherbourg - Le Harvre



1. Diesmal ist die Küstenschiffahrt das Hauptziel. Man beginnt bei Cherbourg und fliegt bis nach Le Havre. Es gibt einige Küstenbefestigungen, die man jedoch den schweren Bombern überlassen sollte.

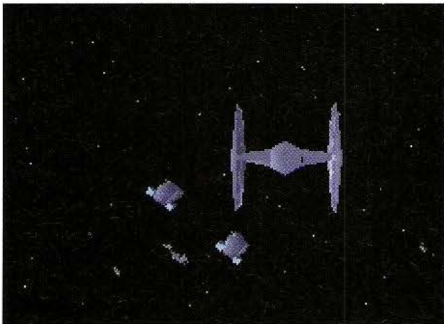


2. Radarstationen sind absolut unwichtig. Dagegen sind die Schiffe mit Kanonen bewaffnet. Der schnelle Tiefflug bietet sich als beste Angriffstaktik an.

# TIE FIGHTER

**Fliege in deinem Tie Fighter durch das Universum, bekämpfe die Rebellen, Dimoks und andere aggressive Feinde. Ziel deiner Missionen ist die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung innerhalb des gesamten Imperiums.**

## Hoth



### Mission 1

Alle Transporter müssen untersucht werden. In dem Schiff Onece 3 sind die Rebellen versteckt. Mit den Lasern neutralisiert man die Schilder, sodaß Sturmtruppen den Transporter kapern können. Sonstige Angriffe der Rebellen lassen sich noch leicht abwehren.





### Mission 2

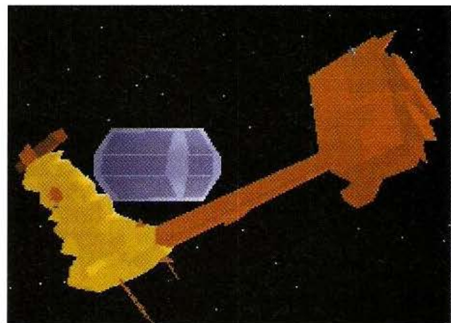
Das Hauptziel besteht in der Verteidigung der Raumbasis D-34 gegen alle nahenden Schiffe der Ripoblus. Mit Lasern und Raketen schlägt man diese Feinde schnell in die Flucht. Das Shuttle Scutz sollte man auch noch nach gestohlenem imperialen Eigentum und wichtigen Personen untersuchen.





### Mission 3

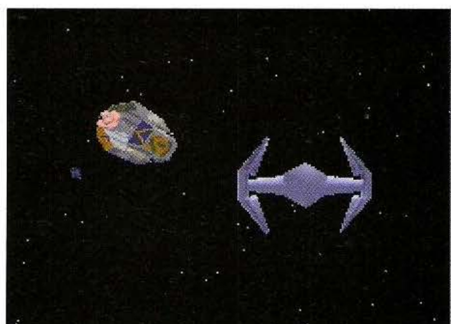
Alle Transporter müssen zerstört werden, ein leichter Auftrag dank der Protonen-Torpedos, mit denen der Tie Bomber ausgestattet ist. Das Schiff Dawn sollte noch näher inspiziert werden. An Bord befinden sich flüchtige Personen. Der Imperator wird über diese Entdeckung erfreut sein.





### Mission 4

Die Fregatte Fogger muß vor allen X-Wings und Y-Wings beschützt werden. Mit Hilfe der Raketen lassen sich die Angreifer auf Distanz halten. Außerdem sollte man den Transporter Gopher anfliegen, um ihn zu untersuchen und somit auch das sekundäre Ziel zu erreichen.



# TIE FIGHTER

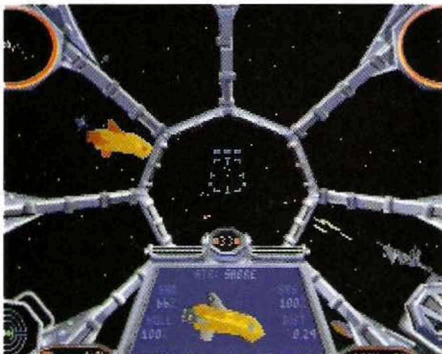
## Sepan



### Mission 1

Verteidigen Sie die Schiffe der Ripoblus gegen die angreifenden Dimoks. Mindestens 25% ihrer Schiffe müssen eliminiert werden, bevor sie sich zurückziehen. Die drei Asbo Frachtcontainer sollten auch noch inspiziert werden, um das Nebenziel erfolgreich abzuschließen.





### Mission 2

Diesmal verteidigt man die Plattform XQ1 Youst und das Container Module 1 gegen Schiffe der Ripoblus. Alle Angreifer sollten ausgelöscht werden. Als Nebenziel müssen nur die Plattform und der Container inspiziert werden.





### Mission 3

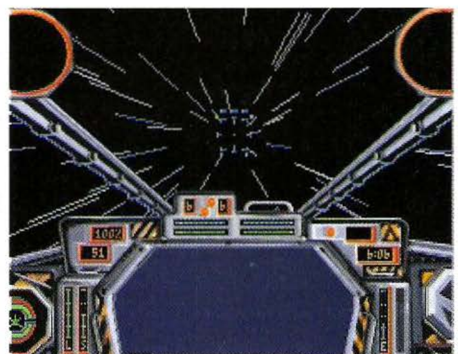
In dieser Mission muß man flüchtige Ripoblus gegen angreifende Dimoks verteidigen. Mit den Raketen des Tie Interceptors kann man sich sämtliche Dimoks vom Leib halten, sodaß die Shuttles der Lambda Klasse genug Zeit haben, um an die Protector anzudocken.





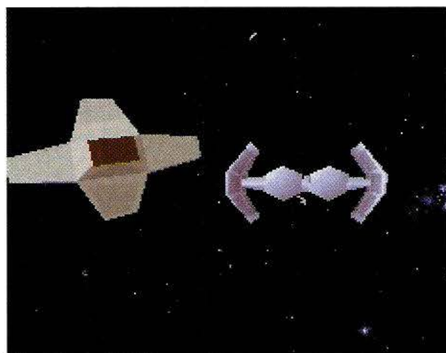
### Mission 4

In dieser Mission müssen beide feindlichen Schiffe neutralisiert werden, sodaß Sturmtruppen sie kapern können. Fliege langsam nahe heran. Mit den Ionenkanonen senkt man die Schilde und macht das Schiff flugunfähig. Als Nebenziel müssen noch alle Transporter näher nach imperialem Eigentum untersucht werden.



# TIE FIGHTER

## Newland



### Mission 1

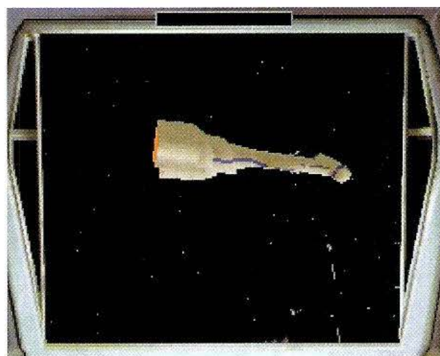
Alle Frachtcontainer müssen inspiziert werden, indem man nahe heranfliegt, bis die Sensoren erfolgreich gescant haben. Sämtliche Angreifer sollte man vernichten, um das Nebenziel zu erreichen. Falls man sogar noch den Trans-porter Scouter untersucht, erfüllt man auch noch das Bonusziel.





### Mission 2

In diesem Territorium gibt es noch zahlreiche Piraten und Schmuggler, die vernichtet werden müssen. Die Corelanischen Corvettes sind leichte Ziele für Raketen und Laser. Alle Container sollte man untersuchen, speziell den Container CRM908 3, um die Bonusmission zu absolvieren.





### Mission 3

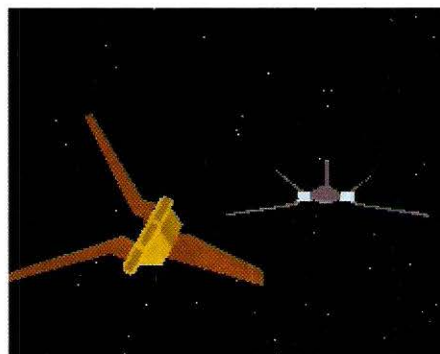
Deine Aufgabe besteht in der Verteidigung der M/FRG Ludwick. Attackiere feindliche Schiffe möglichst bald, damit sie keine Raketen auf das Kommando-Schiff abfeuern können. Du wirst sowohl von Piraten, als auch von Rebellen angegriffen. Mit den eigenen Raketen zerstört man schnell die Fregatte Huntress und verteidigt dann die Ludwick gegen X-Wings und Y-Wings.





### Mission 4

Die neue Raumstation NL-1 muß um jeden Preis verteidigt werden. Rebellen und Pukuuni-Piraten versuchen, den Aufbau zu stören. Durch Laserfeuer und Raketen vernichtet man alle Y-Wings und andere Angreifer. Mit der Ionenkanone legt man dann noch das Shuttle Shakker lahm, um die Nebenmission ebenfalls zu erfüllen.





# TIE FIGHTER

## Mylok



### Mission 1

Diesmal muß man einen Konvoi der Habeen zum Schiff der Zaarins eskortieren. Die angreifenden Y-Wings und Z-95 Jäger sollte man möglichst fernhalten und eliminieren. Sämtliche Schiffe der Gruppen Verack und Stimmer sowie die Corelanische Corvette Charger sollte, inspiziert werden, um Neben- und Bonusziel zu erreichen.





### Mission 2

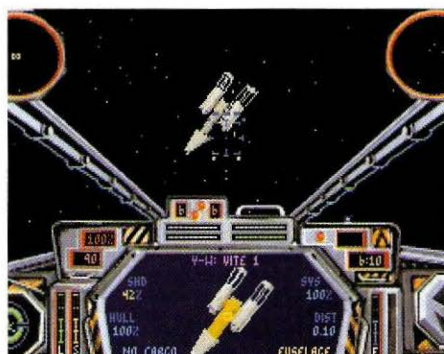
Die Basis Nharwaak ist das Ziel dieses Angriffs. Mit Raketen zerstört man alle Frachter in ihrer Nähe. Die Rebellen werden mit Y-Wings angreifen, und die Basis wird von Corvettes verteidigt. Sämtliche Y-Wings müssen vernichtet werden, um das Nebenziel erfolgreich abzu-schließen.





### Mission 3

Gleich im Anschluß muß die Habeen Forschungsbasis TRN Runner vor den angreifenden Nharwaaks beschützt werden. Zwei imperiale Shuttles werden die Besatzung befreien. Mit den Lasern und Raketen deines Tie Bombers mußt du mindestens 75% der Y-Wings zu Sternenstaub zerblasen.





### Mission 4

Eigentlich nur ein Patrouillen-flug, um den Treffpunkt des Imperiums und der Habeens zu bewachen. Verteidige alle Shamus und Habeens gegen die angreifenden Nharwaaks. Sämtliche Frachter müssen näher untersucht werden. Die Shuttles Nexus und Fairfax muß man wieder mit der Ionenkanone lahmlegen, um die Hauptmission zu bewältigen.



Fortsetzung folgt...



# D - DAY

Versuche, in dieser historischen Kriegssimulation von Impression, als Befehlshaber der Alliierten, Frankreich der Hand der deutschen Besetzer zu entreißen. Durch diese Tips wird nur die Landung in der Normandie abgehandelt, weitere Tips folgen.

## Angriffsstrategie der Allierten



Im ersten Zug landen Truppen nördlich von Caen und marschieren auf die Stadt zu. Versuche die Truppen um die Stadt aufzustellen, um die Angriffseffektivität zu erhöhen.



Man bewegt sämtliche Transporter südlich von England so nahe wie nur möglich an die Häfen von Caen heran. Sobald sie den Hafen erreichen, läßt du die Truppen an Land gehen.



Dann fährt man mit den Schlachtschiffen möglichst nahe an Caen heran, sodaß man auch auf ihre zusätzliche Feuerkraft nicht zu verzichten braucht.



Sobald Caen eingenommen ist, werden die Deutschen einen Gegenschlag mit Panzerdivisionen ausführen. Geben Sie daher den Truppen den Befehl, sich einzugraben.

## Verteidigungsstrategie der Deutschen



Nachdem Caen immer das erste Ziel darstellt, sollte man versuchen, es mit Truppen zu umgeben, um dem Angriff möglichst gut trotzen zu können.



Stelle eine starke Streitmacht an der Küste auf, um den Alliierten die Landung möglichst schwer zu machen.



Bewege sofort Truppen von Calais, Abberville, Dieppe und Le Havre in das Gebiet um Caen-Bayeux.



Nimm eine Staffel Bomber aus Paris, die deine Gegenoffensive als die einzigen Luftstreitkräfte in der Umgebung unterstützen können.

## Allgemeine Strategien



Man sollte niemals gepanzerte Fahrzeuge oder Panzer nur mit Infanterie angreifen, da die Verluste viel zu hoch wären.



Jäger und Bomber können in jedem Kampf eine wichtige Rolle spielen. Luftunterstützung ist besonders wichtig, wenn man auf Seite der Deutschen spielt und keine Flotte hat.

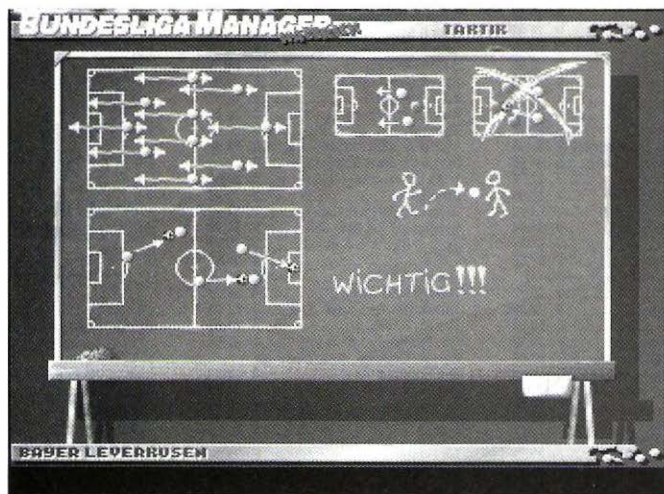
Fortsetzung folgt...

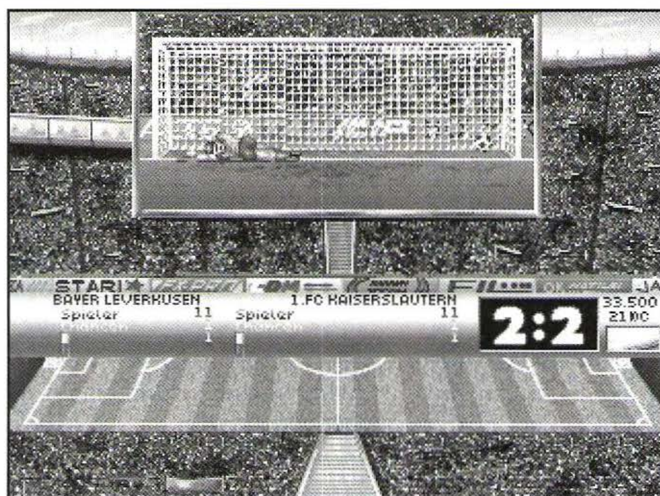


## Bundesliga Manager Hattrick

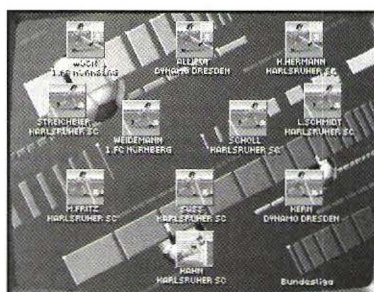
# Noch ein Tor!

**Bundesliga Manager Hattrick sprengt auf dem Amiga schon alle Rekorde. Daß die PC-Version genauso erfolgreich wird, steht außer Frage. Die Coverdisk des Monats November gibt Ihnen schon einmal einen Vorgeschmuck auf diese einzigartige Simulation.**

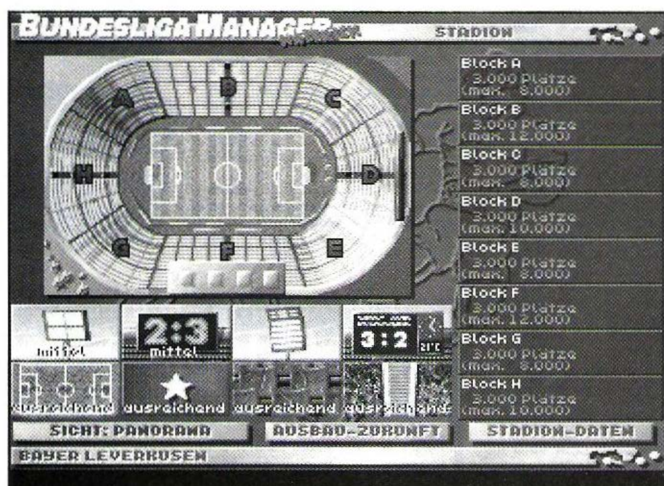



Legen Sie zunächst die Diskette in das 3,5"-Laufwerk und wechseln Sie dann mit A: auf dieses. Nach der Eingabe von INSTALL wird ein kleines Installationsmenü gestartet, in dem Sie gefragt werden, in welches Verzeichnis das Demo abgelegt werden soll. Wenn Sie mit der bereits vorhandenen Standardeinstellung zufrieden sind, müssen einfach nur ENTER drücken.
Bis auf einige Menüpunkte, wie „Werbung", „Bank", „Sound", „Laden" und „Speichern", ist in das Spiel schon alles integriert, und Sie können eine Saison komplett durchspielen.
Die Benutzerführung von Bundesliga Manager Hattrick ist denkbar einfach. Mit der linken Maustaste lassen sich Menüpunkte anklicken und ausführen, hingegen können Sie mit der rechten



Maustaste jedes beliebige Menü verlassen. Aufgrund der tollen Benutzerführung erübrigt sich an dieser Stelle auch eine ausführliche Anleitung. Wollte man alle Menüpunkte ausführlich beschreiben, müßte man ohnehin einen 16seitigen Sonderteil anfertigen. Wenn Sie dennoch Probleme mit dem einen oder anderen Punkt haben, lesen Sie doch bitte den Test in Ausgabe 8/94. Hier werden alle Optionen kurz und knapp erklärt.




**In höheren Ligen sollte man sich gründlich überlegen, das Stadion auszubauen. Nur so können die nötigen finanziellen Mittel eingespielt werden.**

### Konfiguration für BMH

Wir haben die Demo-Version zu Bundesliga Manager Hattrick auf vielen Rechnern probegespielt. Mit folgender Konfiguration sollten Sie keine Probleme haben, das Spiel zu starten (MS-DOS 6.0). Es handelt sich hier nur um ein Beispiel! Wenn Sie sich nicht sicher sind, nehmen Sie lieber keine Veränderungen in Ihrer CONFIG.SYS vor und legen eine Boot-Disk an. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im DOS-Handbuch nach!

**CONFIG.SYS**

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB
FILES=20
BUFFERS=20
```

**AUTOEXEC.BAT**

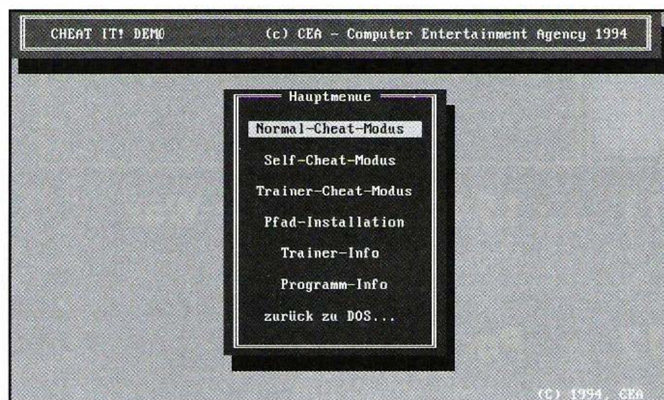
```
PATH=C:\DOS
LH C:\DOS\MOUSE.EXE (Maustreiber!)
LH C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

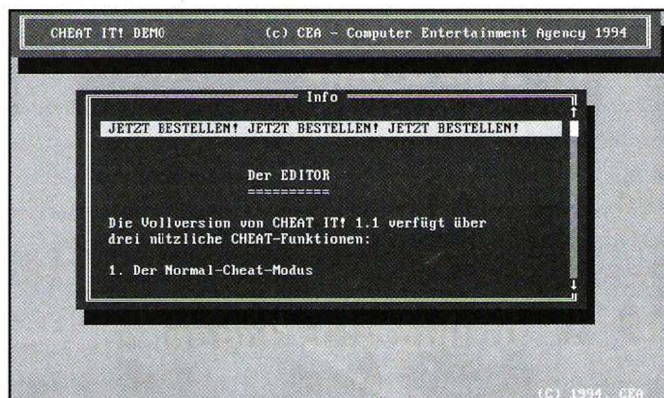
Cheat-It!

# Spieletraining

Wenn Sie den ultimativen Spieletrainer Cheat-It installieren möchten, verfahren Sie bitte folgendermaßen. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis an, in dem sich Cheat-It später befinden soll. Beispiel: MD CHEAT. Dann legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und wechseln mit A: oder B: auf dieses. Anschließend geben Sie ein: COPY CHEAT.EXE C:\CHEAT (bzw. das von Ihnen angelegte Verzeichnis). Starten Sie jetzt auf Ihrer Festplatte das File. Es handelt sich um ein selbstentpackendes File, so daß Sie sich nun einige Sekunden gedulden müssen. Danach können Sie mit DEL CHEAT.EXE die komprimierte Datei wieder löschen. Den Game-Cheater starten Sie mit CHEATIT. Im Programm werden Sie sehr schnell feststellen, daß sich nur die Info-Files und der Cheat-Modus anwählen lassen. Wählen Sie NORMAL CHEAT MODUS, so bekommen Sie eine Auswahl an Spielen. Suchen Sie sich das gewünschte Spiel heraus (es muß sich übrigens auf der Festplatte befinden) und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wo Sie die Vollversion von Cheat-It beziehen können, erfahren Sie im Info-File.

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.







**Bei manchen Trainern müssen Sie noch das Verzeichnis angeben, in dem sich Ihre Spielstände befinden. Der Original-Pfad wird vorgegeben.**

## Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 11/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

**ASTAT MEDIA GmbH**
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

*Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):* PC Games Coverdisk 11/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## 3 neue Level

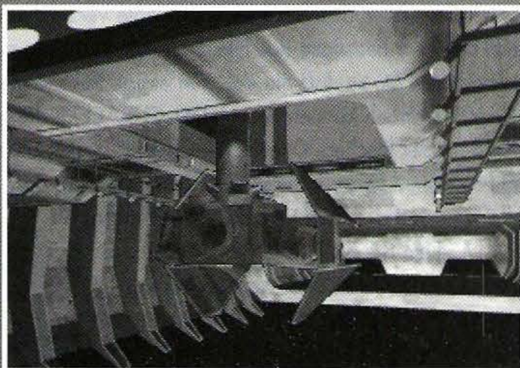
**Auf der Diskette befinden sich neben Bundesliga Manager Hattrick und Cheat-It auch zwei neue Level zu ids aktuellem Spiel.**



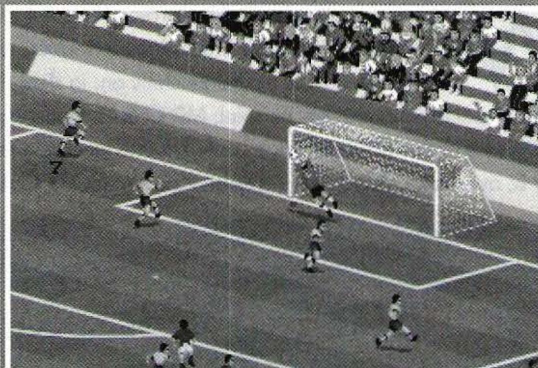
# DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1



2



| Platz | (Vormonat) | Titel | Hersteller/Monat |
|---|---|---|---|
| 1 | (3) | **Tie Fighter** | LucasArts/2. Monat |
| 2 | (6) | **FIFA Int. Soccer** | Electronic Arts/2. Monat |
| 3 | (1) | **Die Siedler** | Blue Byte/3. Monat |
| 4 | (15) | **Theme Park** | Electronic Arts/2. Monat |
| 5 | (2) | **SimCity 2000** | Maxis/8. Monat |
| 6 | (NEU) | **Hanse - Die Expedition** | Ascon/1. Monat |
| 7 | (NEU) | **Anstoß World Cup Edi.** | Ascon/1. Monat |
| 8 | (5) | **Battle Isle II** | Blue Byte/5. Monat |
| 9 | (4) | **Anstoß** | Ascon/9. Monat |
| 10 | (NEU) | **Pizza Connection** | Software 2000/1. Monat |
| 11 | (7) | **1942 Pacific Air War** | MicroProse/3. Monat |
| 12 | (8) | **Pacific Strike** | Origin/4. Monat |
| 13 | (11) | **Sam & Max** | LucasArts/8. Monat |
| 14 | (18) | **X-Wing** | LucasArts/19. Monat |
| 15 | (6) | **Ultima VIII: Pagan** | Origin/5. Monat |
| 16 | (8) | **TFX** | Ocean/10. Monat |
| 17 | (NEU) | **Cannon Fodder** | Origin/1. Monat |
| 18 | (20) | **F-14 Fleet Defender** | MicroProse/3. Monat |
| 19 | (19) | **Day of the Tentacle** | LucasArts/13. Monat |
| 20 | (NEU) | **Der Planer** | Greenwood/1. Monat |

# CD-ROM

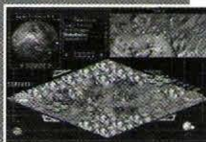
**1** (1)
## Rebel Assault
LucasArts
10. Monat



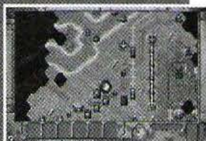
**2** (6)
## Theme Park
Electronic Arts
2. Monat



**3** (3)
## Outpost
Sierra
2. Monat



**4** (2)
## Battle Isle II
Blue Byte
6. Monat



**5** (NEU)
## Erbe des Titan
Blue Byte
1. Monat



**6** (NEU)
## Anstoß WC Edition
Ascon
1. Monat



**7** (8)
## MegaRace
Mindscape
4. Monat



**8** (NEU)
## SSN-21 Seawolf
Electronic Arts
1. Monat



**9** (4)
## Ultima VIII: Pagan
Origin
9. Monat



**10** (9)
## Sam & Max
LucasArts
3. Monat



Bewertungssystem

# Neue Kleider

**Wenn wir Ihnen nun erzählen, daß die Computerindustrie zu den schnellebigsten der Welt gehört, verraten wir Ihnen bestimmt kein Geheimnis. Das haben Sie sicherlich schon beim letzten Hardwarekauf am eigenen Leib erfahren müssen.**

Motherboards, die vor wenigen Wochen noch ein Vermögen kosteten, sind nun für ein Butterbrot zu haben. Und Single Speed-CD-ROM-Laufwerke sind auch schon weit unter die 100 Mark-Grenze gefallen. Was das alles mit dem Bewertungssystem zu tun hat? Ganz einfach, die sich ständig ändernde Hardware verlangt auch nach neuen Wertungskästen. Schon in der letzten Ausgabe haben wir den SPECS & TECS-Kasten modifiziert. Wir glauben, daß wir Ihnen damit noch mehr geballte Informationen zu den jeweiligen Spielen bieten können. Neu hinzugekommen sind die Rechneranforderungen und -empfehlungen. Laut unserer neuesten Leserumfrage besitzen zwar über 50% einen 486er, aber immerhin noch 10% einen 286er. Daher ist es besonders wichtig, auf welchem Rechner das Spiel noch im erträglichen Rahmen läuft. Außerdem neu: das benötigte RAM in MB. Die meisten Spiele brauchen heutzutage schon 4 Megabyte RAM, manche sogar mehr.




Bei allen wichtigen Spielen geben in Zukunft alle Redakteure der PC Games ihre Meinung ab. Damit Sie sich ein Bild über die jeweiligen Tester machen können, finden Sie im What's Up die Vorlieben und Abneigungen aller Redakteure.

ACHTUNG NEU!
ACHTUNG NEU!
ACHTUNG NEU!

SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM MB | SoundBlaster |
| HD MB | Roland |
| MEM KB | General Midi |

PREIS lt. Hersteller
ca. 129,- DM

HERSTELLER
Virgin

Welche Grafikkarte wird von dem Spiel unterstützt?

Ab welchem Rechner läuft das Spiel?

Welcher Rechner wird von PC Games empfohlen?

Wieviel Megabyte RAM werden mindestens benötigt?

Wieviel Megabyte werden auf der Festplatte benötigt?

Wieviel freier Hauptspeicher muß zur Verfügung stehen?

Mit diesen Eingabegeräten läßt sich das Spiel steuern.

Wird Erweiterungsspeicher vom Spiel benötigt?

Diese Soundkarten werden unterstützt.

Der vom Hersteller empfohlene Verkaufspreis.

Dieser Hersteller zeichnet für das Spiel verantwortlich.

Viel hat sich nicht geändert, lediglich einige Erweiterungen wurden in den Specs & Tecs-Kasten aufgenommen. Die Erklärungen entnehmen Sie der obenstehenden Legende.

RANKING

Simulation 1

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 76% | 76% | 76% | 76% |
| 2 | 2 | 2 | 3 |

| | | |
|---|---|---|
| Spieleranzahl | 1 | 4 |
| Handbuch | deutsch | 5 |
| Spiel | englisch | 6 |

1. Das Genre, in das sich das Spiel am ehesten einordnen läßt.
2. Die verschiedenen Einzelwertungen.
3. Die alles entscheidende Spielspaßwertung.
4. Wie viele Spieler können teilnehmen?
5. In welcher Sprache ist das Handbuch geschrieben?
6. In welcher Sprache sind die Bildschirmtexte?

## 1. Quarantine

Gametek dreht auf. Mit Quarantine, einem futuristischen Rennspiel mit 3D-Action-Flair, liegen die Engländer voll am Puls der Zeit. Spannende Action und tolles Gameplay bietet schon die spielbare Demoversion. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: neu

## 2. Cyclones

System Shock hat gezeigt, daß 3D-Action auch anspruchsvoll über die Bühne gehen kann. SSI schlägt mit Cyclones genau die gleiche Richtung ein. Die erhältliche Demoversion ist voll spielbar und bietet eine Menge Action. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: neu

## 3. The Hidden Below

Auch deutsche Softwarehäuser schlafen nicht. Mit The Hidden Below wagte sich zum ersten Mal eine einheimische Spieleschmiede an einen 3D-Action-Kracher. Respekt, meine Damen und Herren. (2 HD-Disketten)

Unsere Wertung: 69%

## 4. Zone Raiders

MegaRace sprengte zum Zeitpunkt des Erscheinens - zumindest bei uns in der Redaktion - alle Rekorde. Zone Raiders beschäftigt sich nun mit der gleichen Thematik und sieht auch verdammt gut aus. Spielbare Demoversion. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: neu

## 5. Black Thorne

Jump & Runs wurden lange Zeit von vielen PC-Benutzern verachtet, doch scheinen diese kurzweiligen Spiele nun immer mehr an Wertschätzung zu gewinnen. Black Thorne ist ein ganz außergewöhnlicher Vertreter. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: neu

## 6. Bundesliga Manager Hattrick

Sie haben die PC Action Kombi gekauft, möchten aber trotzdem die Coverdisk der PC Games nicht missen? Dann können Sie die Diskette einfach besellen. Inklusive Cheat-It!

Unsere Wertung: 90%

**Hotline**

Alle Demos für zusammen nur DM 14,95!!!

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

# Demoservice

**Absender:**

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❒ Quarantine (DM 4,-)
2. ❒ Cyclones (DM 4,-)
3. ❒ The Hidden Below (DM 6,50)
4. ❒ Zone Raiders (DM 4,-)
5. ❒ Black Thorne (DM 4,-)
6. ❒ Bundesliga Manager 3 (DM 4,-)

**Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.**

**Zahlungsweise:**

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

**Senden Sie diesen Coupon an:**

**ASTAT MEDIA GmbH**

**PC-Demo/Sharewareservice**

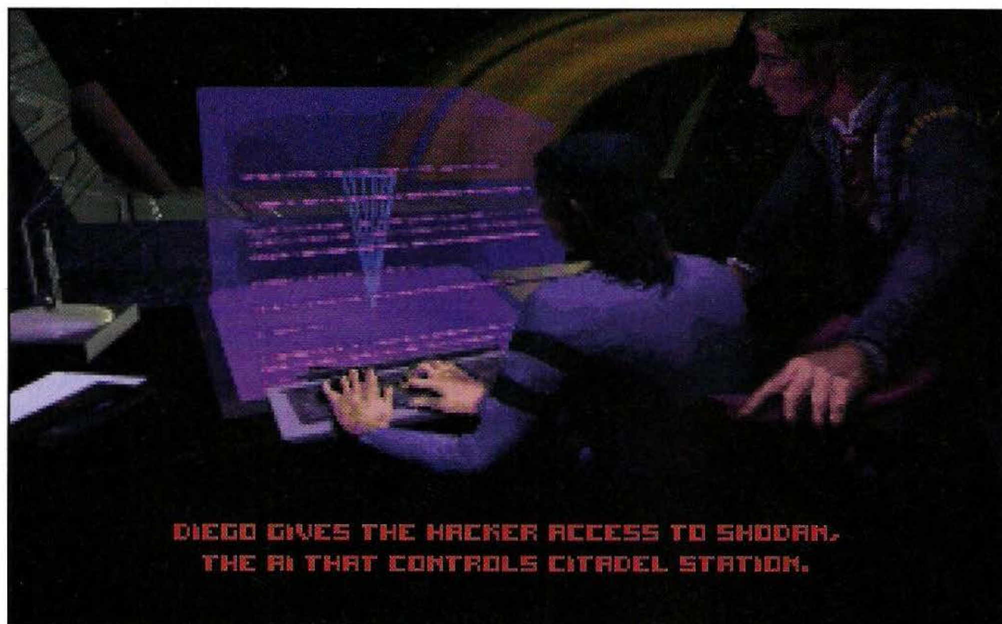
**Kobergerstraße 41**

**90408 Nürnberg**

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

System Shock

# Wunschträume




**Und wieder ein 3D-Actionspiel. Doch halt! System Shock ist mehr: eine Mischung aus Action, Rollenspiel und Adventure stellt den Spieler vor vielfältige Aufgaben.**











**Das Intro erklärt die Story auf beeindruckende Art und Weise.**

Hacker leben gefährlich. Ein eigentlich harmloser Computerfreak macht sich an das System der Raumstation Citadel heran, doch er wird bald entdeckt. Die Sicherheitskräfte übergeben ihn jedoch keineswegs an die Polizei, vielmehr überreden sie ihn dazu, ihnen einen kleinen Gefallen zu tun: Er soll die ethischen Grundsätze des Citadel-Computers SHODAN, eines riesigen Systems mit künstlicher Intelligenz, deaktivieren. Seitdem häufen sich seltsame Vorfälle auf der Station, bis eines Tages kein Lebenszeichen mehr nach außen dringt.

## Künstliche Intelligenz

In dieser Situation betritt der Spieler in Gestalt eines Cyborgs die Station. Die Räume zeigen zahlreiche Kampfspuren, die Böden sind übersät mit niedergemetzelten Menschen und Robotern. Ausgerüstet mit nur einer Eisenstange, einem Kompaß und dem elektronischen Hilferuf eines Besatzungsmitglieds, macht man sich nun auf, die Hintergründe dieser Umstände zu erforschen und zu retten, was noch zu retten ist. Doch SHODAN hat ganze Arbeit geleistet: Durch von ihm verursachte Unfälle sind zahlreiche Räume der Station verstrahlt oder bakteriell verseucht, und so streifen zahlreiche Mutanten durch die Gänge, Reinigungsroboter laufen Amok und viele weitere Kreaturen stellen sich dem Spieler in den Weg. Im Lauf der Zeit finden sich mehrere Datenträger, in denen die ehemalige Besatzung das ganze Ausmaß der Katastrophe beschrieben hat. SHODAN hatte herausgefunden, daß er als Computer von den Menschen nur ausgenutzt wurde, und löschte daher alles menschliche Leben auf der Station aus. Den gigantischen Forschungslaser der Station richtete er auf die Erde aus, um sie, nach dem Ende der Aufladphase, ebenfalls zu zerstören. Im Lauf des Spiels bekommt man aber eine E-Mail von SHODAN: statt die Erde zu zerstören, wird er sie nun lediglich bedrohen - da er die Menschheit zwingen will, ihn als Gott anzubeten.

## Gesucht - gefunden

Das Chaos, das der Spieler auf der Station antrifft, stellt ihn vor vielfältige Aufgaben: zum einen sollte er natürlich die Bedrohung durch den Laser beenden, was sich als äußerst komplexe Aufgabe herausstellt. Außerdem kann man die Leichen der Besatzung nicht auf der Station herumliegen lassen, denn die Medizin ist in der Lage, die Toten wiederzubeleben. Selbstverständlich sollte auch SHODAN endgültig und für alle Zeiten abgeschaltet werden, und die Rolle von Trioptimum, der Betreibergesellschaft der Raumstation, sollte ebenfalls nicht unerforscht bleiben. Dazu bewegt man sich in der derzeit beliebten 3D-Ich-Perspektive durch die riesige, detailreiche Raumstation und sammelt alles ein, was dort herumliegt. Neben zahlreichen Waffen, Minen und Granaten aller Art finden sich dort vor allem Informationen wie die einzelnen Aufgaben zu erledigen sind. Der Laser bei-




Zahlreiche Gegner stellen sich dem Spieler in den Weg, jeder mit eigenen Kampftaktiken.





spielsweise ist nicht mehr abzuschalten, er muß also gegen den Schutzschild der Raumstation abgefeuert werden, der wiederum nur mit einer bestimmten chemischen Verbindung aus den Forschungslabors eingeschaltet werden kann. Um die verschiedenen Bereiche der neunstöckigen Raumstationen betreten zu können, benötigt man Access Cards, die man an verschiedenen Stellen findet. Als wäre all dies nicht genug, sind die Gänge und Räume der Station mit unzähligen feindlich gesinnten Gestalten bevölkert, die sich dem Gegner entschieden entgegenstellen: schwerelose kugelförmige Wesen ebenso wie fliegende Drachen und massige Sicherheits- und Kampfroboter. Sogar nahezu unsichtbare und unzerstörbare rochenartige Wesen heften sich an die Fersen des Spielers, der kaum soviel Munition finden kann, wie er verbraucht. Immerhin kann man durch das Verbiegen seines Körpers um die Ecke schauen, bevor man einen Raum betritt; auch nach oben und unten darf man seinen Blick richten.



## Cyberspace

Electronic Arts scheint sich durchaus dessen bewußt zu sein, daß System Shock zu den ganz besonders schwierigen Spielen gehört. So läßt sich der Schwierigkeitsgrad in vier Bereichen individuell anpassen, zusätzlich finden sich auf einigen Stockwerken vollautomatische Wiederbelebungsmaschinen, die den Spieler nach seinem Niedergang wieder in den alten Gesundheitszustand versetzen. Es werden aber noch weitere ungewöhnliche Ideen geboten, allen voran die Cyberstations. Um diverse Schalter für Menschen unzugänglich zu machen, hat SHODAN sie schlichtweg in seine unglaubliche, virtuelle Welt verlegt. Allerdings gibt es an diversen

## Mit den Augen eines Cyborgs

Vorausgesetzt, man findet die zahlreichen Zubehörteile an den teils sehr versteckten Plätzen und hat ausreichend Energie für deren Betrieb, stehen die Chancen gut, daß man auch einen Bombenanschlag überlebt. Die Möglichkeiten, die System Shock bietet, haben aber auch einen Nachteil: im Eifer eines Gefechtes findet man den richtigen Knopf nicht immer auf Anhieb.



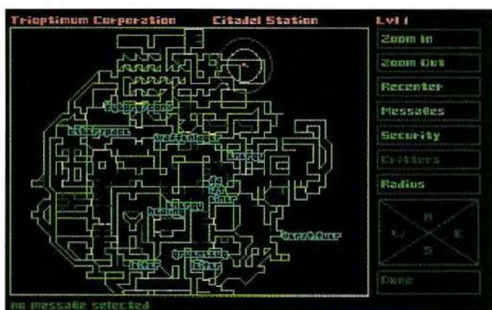







**Jedes Stockwerk hat seinen eigenen Charakter.**

**Die bequeme Automapfunktion macht die riesige Stockwerke auch nicht kleiner (rechts).**




Stellen der Raumstation Cyberstations, an denen sich der Spieler in die relativ ungefährliche Welt des Cyberspace einloggen kann. Außerdem lassen sich Schutzschilde finden, Sensoren, Raketenschuhe und auch Rollschuhe, mit denen man sich auf Flugsimulatorart durch die Raumstation bewegen kann. Aber schon die Station selbst birgt ihre Überraschungen: Räume mit veränderter Schwerkraft, winzige Gänge, durch die man kriechen muß, versteckte Geheimgänge und vieles mehr.

## Gemurmel

Die verwendeten Musikstücke sind situationsabhängig (sogar der Fahrstuhl hat seine eigene Melodie), jedoch nicht sehr abwechslungsreich. Die Klangeffekte hingegen tragen zu einem großen Teil zur unvergleichlichen Atmosphäre des Spiels bei: schlurfende Schritte noch nicht sichtbarer Mutanten, das plötzliche Schießen eines übersehenen Roboters oder das unverständliche Gemurmel SHODANs lassen einen oftmals zusammenzucken. Die Grafik sucht ihresgleichen. Jede Oberfläche besteht aus zahlreichen Details, die sich auch bei näherer Ansicht nicht zu Riesenpixeln aufblasen, jedes Stockwerk hat seinen eigenen Charakter, alles wirkt fast fotorealistisch und ist zum großen Teil gewollt düster. Nur der „Cyberspace" ist eine Beleidigung für das Auge; die Drahtmodelle sind einfach lächerlich. Die Geschwindigkeit des Grafikaufbaus ist dank des hohen Detailreichtums nicht eben berauschend, für die maximale Detailstufe im Vollbildmodus sind 66 MHz das absolute Minimum, auch bei den theoretisch schnellsten Einstellungen sind 33 MHz zwingend notwendig. Die Steuerung erfolgt idealerweise über die Maus: man bewegt sich in die Richtung, in die man mit dem Mauscursor klickt, mit der zweiten Maustaste schießt oder wirft man in die angezielte Richtung. Für die Bedienelemente auf dem Bildschirm erscheint bei Bedarf eine Kurzbeschreibung, so daß man nicht nur auf die winzigen Icons angewiesen ist.

## Fazit

System Shock ist auf den ersten Blick eines der vielen ordinären Ballerspiele, die momentan den Markt überschwemmen. Doch schon die technische Qualität von Grafik und Sound, sowie die überzeugende Atmosphäre heben dieses Spiel aus der Masse heraus. Die vielschichtige Handlung und die komplexen Handlungsstränge, die sich dem Spieler erst nach und nach erschließen, lassen System Shock eher einem Adventure oder Rollenspiel ähneln. Lediglich die recht brutale Gewalt, die auch bei System Shock wieder einmal ihren Platz findet, trennt System Shock vom optimalen Spiel.

**Harald Wagner** ■

## Quotes



System Shock erfordert nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch taktisches Gespür und logisches Denken. Aber nicht nur dadurch hebt sich Origins Actiongame von vielen Konkurrenten ab.



Bei System Shock dauert es etwas länger, bis das Spielfieber übergreift. Ich für meinen Teil kann mich nicht entscheiden, was mir besser gefallen soll - System Shock oder der Konkurrent von id-Software.



Looking Glass konnte sich offensichtlich nicht entscheiden, ob sie ein Ballerspiel, ein Rollenspiel oder ein Adventure programmieren sollen. Letztlich ist aber doch eine hervorragende Mischung dabei herausgekommen.



Origins 3D-Action-Combat-Adventure-Cybergame kann mich nicht so richtig begeistern. Besonders die bonbonfarbene Grafik sorgt nach spätestens 30 Minuten für erhebliche Kopfschmerzen.

# Vergleichsweise gut

Obwohl es nicht ganz einfach ist, geeignete Programme für einen aussagekräftigen Vergleich zu finden, sollten mit dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Actionspiel The Hidden Below und dem Rollenspiel-Klassiker Ultima Underworld zwei geeignete Vertreter ihrer Genres vorliegen.

| | System Shock | Underworld 2 | Hidden Below |
|---|---|---|---|
| **Gameplay** | | | |
| Spielumfang | 8 | 10 | 7 |
| Spieltiefe | 8 | 10 | 2 |
| Atmosphäre | 10 | 8 | 4 |
| Steuerung | 8 | 8 | 9 |
| Originalität | 7 | 10 | 2 |
| Gewalt | 7 | 5 | 9 |
| **Grafik** | | | |
| Detailreichtum | 9 | 7 | 4 |
| Geschwindigkeit | 6 | 9 | 8 |
| Abwechslung | 8 | 6 | 4 |
| **Sound** | | | |
| Effekte | 8 | 5 | 5 |
| Musik | 5 | 7 | 7 |
| Abwechslung | 6 | 2 | 4 |
| Gesamt | 90 | 87 | 65 |

## Statement

1994 dürfte wohl das Jahr der 3D-Actionspiele werden. Terminator Rampage, Iron Helix, jugendgefährdende Shareware, Hidden Below und viele mehr basieren alle auf dem gleichen Prinzip: schieße alles nieder. System Shock hebt sich wohltuend von diesen dumpfen Spielen ab, obwohl es auch hier hart zur Sache geht - der eigentliche Spielinhalt geht jedoch weit darüber hinaus. System Shock ist das wohl spannendste Spiel, das jemals auf meiner Festplatte Platz fand: noch nie bin ich derart erschrocken, wenn mir mein Kater um die Beine strich.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 486 er | EMS |
| 586 er | AdLib |
| RAM 4 MB | SoundBlaster |
| HD 30 MB | Roland |
| MEM 600 KB | General Midi |

**PREIS lt. Hersteller** ca. DM 120,-

**HERSTELLER** Electronic Arts

## RANKING

**Action**

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 90% | 80% | 90% | 90% |

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | deutsch |

Dreamweb

# Ab achtzehn!

**Mit Dreamweb will Empire groß im Adult-Adventure-Bereich mitmischen. Eine thriller-ähnliche Spielatmosphäre und ungeschminkte Darstellung selbst harter Gewalt soll diesmal vorzugsweise ein erwachsenes Publikum ansprechen. Leider wird der schaurig blutige Abenteuerspaß auch von einigen Schönheitsfehlern getrübt.**

Für echte Adventure-Fans war die Firma Empire bislang noch ein unbeschriebenes Blatt. Durch Titel wie Team Yankee und Pacific Islands wurden höchstens hartgesottene Strategie-Puristen auf das Software-Label aufmerksam.
Mit Dreamweb hofft Empire nun aber, aus dem bisherigen Schattendasein hervortreten zu können. Verantwortlich für das Abenteuer sind die Designer der eher unbekannten Softwareschmiede Creative Reality, die das Spiel für Empire programmierten.




## Heal the World

Dreamweb versetzt uns in eine ferne Zukunft, in der die Menschen anscheinend sämtliche moralischen Grundsätze über Bord geworfen haben. Dreh- und Angelpunkt dieser Welt ist das Dreamweb; es steuert das Unterbewußtsein und die Träume jedes einzelnen. Kontrolliert wird das Netz durch sieben Menschen an sieben verschiedenen Punkten. Durch sie nimmt das Traumnetz Gestalt an. Vom Dreamweb werden die Stärken und Schwächen dieser sieben Personen übertragen. Stirbt einer von ihnen, so wird sein Platz durch einen anderen besetzt. Auf diese Weise ändern sich die Machthaber, und die Steuerung erfolgt sehr ausgeglichen. Doch die Hüter von Dreamweb befürchten das Schlimmste: Dunkle Mächte sind dabei, die Kontrolle über das Traumnetz an sich zu reißen.
Alle sieben Positionen des Dreamweb sind bereits von Dienern des Bösen besetzt. Es gibt nur noch eine Hoffnung: Ryan, Ihre Spielfigur, ist der einzige, der die Katastrophe verhindern kann. Zu Spielbeginn wird er deshalb von den Hütern des Dreamweb auserwählt, um die sieben Bösewichter einen nach dem anderen zu beseitigen. Ryan bricht also auf, um seine schwierige Mission zu erfüllen. Sollte er versagen, so würde es unweigerlich das Ende der Menschheit bedeuten.




## Menschenjagd

Da Ryan zwar grundsätzlich weiß, was seine Mission ist, aber keinen blassen Schimmer hat, wo er den ersten der sie-

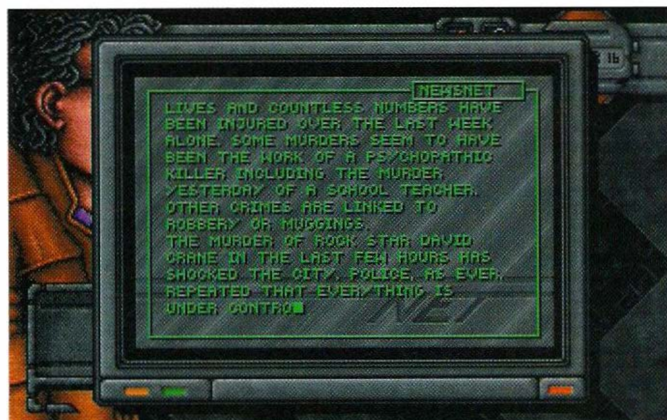



**Gegen genügend Kleingeld verkauft dieser Händler wahrscheinlich auch die Seele seiner Großmutter. Bei ihm bekommen Sie sogar eine Plasmapistole mit Laserzieleinrichtung. Jeder Schuß trifft!**

ben Hüter des Dreamweb finden kann, gilt es zunächst, sich mit Informationen und der richtigen Hardware auszurüsten. Vom Quartier seiner Freundin macht er sich also nach Hause auf, wo bereits eine wichtige E-Mail seines Freundes Louis auf ihn wartet. Nach einem kurzen Besuch bei Louis geht's weiter zu einem gewissen Herrn Silverman, von dem Ryan sehr kostengünstig eine Plasma-Waffe erstehen kann. Das Geld dafür muß allerdings auch erst organisiert werden - ach ja, vielleicht hat Ryan ja in Sparky's Bar, wo er bis vor kurzem noch in Lohn und Brot stand, Glück...

## Es darf gewütet werden!

Auf seiner Suche darf der Spieler vor nichts zurückschrecken. Egal, ob Vandalismus im Aufzug oder der unsachgemäße Gebrauch von Feueräxten, bei Dreamweb wird ohne Bandagen gespielt. Um seinem Ziel näherzukommen, braucht man natürlich zunächst einige Informationen und diverse Hilfsgegenstände. Hierbei stößt man aber auf eine Schwachstelle dieses Spiels: die Winzling-Grafik. Es ist schon ungewohnt genug, daß sämtliche Aktionen aus der adventure-unüblichen Vogelperspektive dargestellt werden. Da aber der Bildschirm immer nur zu einem Bruchteil genutzt wird, muß jeder Ort auch noch Pixel für Pixel abgesucht werden, um an wichtigen Utensilien nicht einfach achtlos vorbeizurennen. Anstatt die Grafik in vernünftiger Größe zu realisieren, haben die Programmierer einfach eine „Leselupe" für ihre Spieloberfläche mitgeliefert: Unten links wird ein kleiner Magnifying Screen eingeblendet, der die Umgebung des Mauscursors in starker Vergrößerung zeigt. Aber auch mit dieser Hilfe muß auf den Pixel genau






Da wird nicht lange überlegt. Ein Gegner bekommt die Axt zu spüren, während der andere Bekanntschaft mit einer Ladung Plasma macht.




Die Grafiken sind fast schon so klein, daß man nicht mehr erkennen kann, was vor sich geht. Bei Action-Einlagen behindert das den Spielfluß.

geklickt werden, da Sie sonst statt dem benötigten Gegenstand leicht auch mal in die zahlreich verstreuten Essensreste oder Zigarettenkippen greifen können.

Für diesen Detailreichtum muß den Programmierern allerdings ein großes Lob gezollt werden, denn bei Dreamweb kann wirklich jeder Gegenstand untersucht werden, egal ob unwichtig oder spielentscheidend. Es reicht also nicht mehr aus, wie bei anderen Adventures einfach mit dem Cursor wild über den Bildschirm zu huschen, und jeden noch so sinnlosen Gegenstand ins Inventory einzusacken - oder möchten Sie gerne einen Rucksack voll mit Zigarettenstummeln und alter Kaugummis herumtragen?

## Vermaust noch mal!

Zur mangelnden Zielgenauigkeit des Cursors kommt leider noch ein Manko hinzu: Die Maussteuerung ist umständlich und bedarf sehr langer Gewöhnung. Einmal links klicken, dann wieder rechts und umgekehrt - das kann auf die Nerven gehen. Nur mit viel Geduld wird der ungewohnte Bedienungsablauf automatisiert, so daß man sich vollauf mit der eigentlichen Story beschäftigen kann. Ein Meisterwerk hat Creative Reality beim Sound hingelegt: Die düstere Musikbegleitung wurde so perfekt in das Spiel integriert, das Sie kaum bewußt zu bemerken ist - ähnlich wie in guten Kinofilmen wirkt sie als stimmungsbeeinflussendes Mittel.

**Thomas Brenner** ■

## Statement



Dieses Spiel zu bewerten, hat mich wirklich einige Nerven gekostet. Einerseits ist der zügellose Umgang mit Sex und Gewalt natürlich kritisch zu beleuchten. Außerdem weist Dreamweb gewisse Mängel in Sachen Grafik und Handling auf. Andererseits muß man aber auch zugeben, daß die spannende Handlung und die düstere Atmosphäre den Spieler über längere Zeit an den Bildschirm fesseln. Fest steht, daß Dreamweb definitiv nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen gehört. Erwachsene, die von hoppelnden Häschen, kleinen Zauberlehrlingen und mutigen Prinzen die Nase voll haben, können sich aber jetzt endlich über ein echtes Erwachsenen-Adventure freuen.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 4MB | SoundBlaster |
| HD 20MB | Roland |
| MEM 580 KB | General Midi |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**
Empire

## RANKING




| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | englisch |



Superhero League of Hoboken

# Verein

**Superhelden sind auch nicht mehr, was sie einmal waren. Wer sich unter dem Titel Superhero League eine Gruppierung von Gestalten wie Superman, Batman oder Catwoman vorstellt, wird bald eines Besseren belehrt. Die Zivilisation wird von einem Häufchen absolut minderbemittelter Loser verteidigt, deren Erfolgsaussichten nur wegen der noch weitaus lächerlicheren Gegner bestehen.**

New York, 22. Jahrhundert. Die Zivilisation ist längst untergegangen, staatliche Strukturen existieren kaum und werden strikt ignoriert. Durch zahlreiche nukleare Unfälle wurden große Gebiete verstrahlt, völlig neue Lebensformen entstanden. Horden gewaltbereiter Mähdrescher, Bodybuilder, Cheeseburger und Finanzbeamten streifen durch die Gegend und berauben alles, was sich bewegt. Von der uns bekannten Zivilisation sind nur noch wenige Relikte erhalten und werden als Heiligtümer verehrt. Fliegende Toaster werden ebenso angebetet wie ein Versandhauskatalog, aber auch in anderen Bereichen ist der Verfall überdeutlich sichtbar.

## Entropie

Um die Ordnung einigermaßen aufrechtzuerhalten,




**Hier kann man Erfahrungspunkte ganz besanderer Art sammeln - gegen Geld versteht sich.**




**Der Kampfmodus gibt optisch nicht viel her, durch die Superkräfte eröffnen sich aber ungeahnte Möglichkeiten.**

# igte Superhelden

## Superhelden

Die Gruppe kann aus bis zu neun Superhelden zusammengestellt werden. Jeder hat seine speziellen Fähigkeiten, die er mehr oder weniger gewinnbringend einsetzen kann.



**Crimson Tape** repräsentiert den Spieler. Er hat die unglaubliche Fähigkeit, Organisationscharts und -tabellen zu erstellen.



**Iron Tummy** ist schwer und träge, dafür kann er scharfe Sachen in unbegrenzter Menge zu sich nehmen.



**Tropical Oil Man** gehört mit seiner Fähigkeit, den Cholesterinspiegel des Gegners zu erhöhen, immer in die Mannschaft.



**Madame Pepperoni** kann durch Pizzaschachteln blicken, in denen viele New Yorker ihre Wertsachen aufbewahren.



**Robo Mop** ist ein vorlauter getunter mechanischer Besen, der mit wirklich jedem Dreck fertig wird.



**Treader Man** kann eigentlich nichts außer schwimmen - fast so nutzlos wie die Organisationscharts.



**Oxide Man** kann im Kampf jedes Metall verrosten lassen, allerdings ist er nicht sehr zielsicher.



**Princess Glovebox** glänzt mit ihrer Fingerfertigkeit: sie kann Straßenkarten wieder zusammenfalten.



**Captain Excitement**, der irgendwie an den roten Blitz erinnert, ist so langweilig, daß er sogar Tiere in den Schlaf wiegen kann.

wurde von den Bürgern New Yorks eine Superhero League eingerichtet, kleine Gruppen von „Superhelden", die die Straßen der Stadt von den Verbrechern befreien sollen. Doch ein Schachtelmännchen namens Dr. Entropy, der sein Leben einem beflissenen Reinigungsroboter verdankt, hat sich das totale Chaos zur Lebensaufgabe gemacht. So stört er die angebeteten Bildschirmschoner bei ihren „Weissagungen", deponiert Käsebomben oder rüstet die Stadttauben mit Exkrementzielsystemen aus.

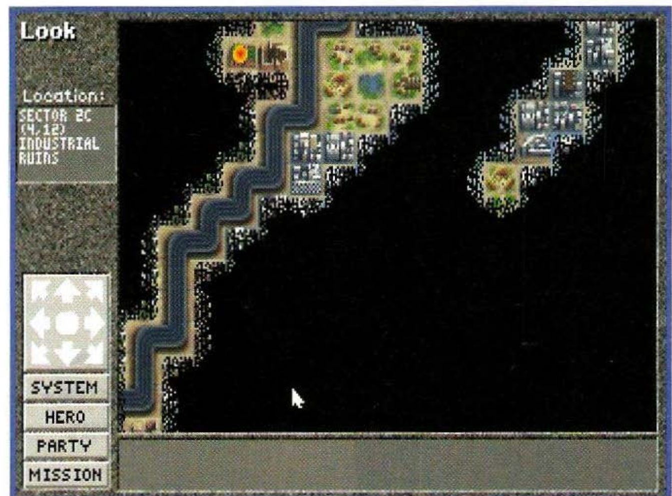
## Gegenwehr

In insgesamt 33 Missionen hat nun der Spieler in Form des Superhelden Crimson Tape die Gelegenheit, seine Gruppe gegen Dr. Entropy einzusetzen, wobei er einige mäßig knifflige Rätsel lösen und sich in bester Rollenspielmanier gegen den Straßenpöbel zur Wehr setzen muß. Die Mischung aus Adventure und Rollenspiel vereint inhaltlich das jeweils Beste aus beiden Genres. Die spielerische und vor allem die grafische Umsetzung kam allerdings sehr kurz. Man bewegt sich rasterweise über den Stadtplan von New York, nur wenigen Schauplätzen wurden eigene Bildschirme gegönnt. Die Grafiken sind so gut wie überhaupt nicht animiert, und auch an den Soundeffekten wurde gespart.

## Fazit

Superhero League of Hoboken ist ein spaßiges Rollenspiel, das vor allem mit seinem Wortwitz brilliert. Die angenehme Atmosphäre wird eigentlich nur durch die magere Grafik getrübt, der stetig steigende Schwierigkeitsgrad und der große Umfang sorgen für ein lang anhaltendes Spielvergnügen. Ein Top-Hit für alle, die sich gerne mit dem Thema Fantasy auseinandersetzen.

**Harald Wagner** ■




**Bis ganz New York erforscht ist, stehen den Helden viele Abenteuer bevor - vorausgesetzt man erliegt nicht vorher einem Lachkrampf.**

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 2MB | SoundBlaster |
| HD 8MB | Roland |
| MEM 580 KB | General Midi |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**
Legend Entertainment

## RANKING




| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Handbuch | deutsch |
| Spiel | englisch |



World War II, D-DAY and MIDWAY

# Krieg im Doppelpack

**Um das vor einiger Zeit erschienene Flight Sim Toolkit ist es schnell wieder ruhig geworden. Jetzt endlich erscheinen mit diesem Doppelpack gleich zwei mit diesem Construktion-Kit erstellte Flugsimulatoren.**

Im Juni dieses Jahres war der 50te Jahrestag des D-Day. Sie können in dieser Simulation sowohl die Rolle eines B-17- oder Spitfirepiloten übernehmen und die deutschen Stellungen bombardieren oder auch als Pilot der Deutschen mit einer Messerschmitt oder Heinkel versuchen, den Ausgang des Krieges zu ändern.
Im Szenario Midway können Sie ebenfalls auf beiden Seiten in die große Schlacht eingreifen. Mit einer Kate, Val, Zero, Corsair oder Wildcat können Sie nicht nur Operationsbasen auf dem Festland angreifen, sondern auch Schiffe versenken. Als ich vor einiger Zeit das Flight Sim Toolkit (FST) bewertete, habe ich ihm nur aufgrund der Tatsache, daß man mit ihm eigene Simulatoren kreieren kann, noch eine reelle Chance auf dem hartumkämpften Flugsimulatorenmarkt gegeben. Die Grafik der erstellten Simulatoren ist viel zu einfach, von Methoden wie Gouraud Shading oder dem Überziehen diverser Objekte mit Bitmaps scheint bei Domark noch niemand etwas gehört zu haben. Alles ist pure Vektorgrafik. Mit dem Sound ist es leider auch nicht viel besser. Zwar kann man eigene Soundsamples in Form der von Windows bekannten WAV-Dateien einbinden, eine Hintergrundmusik bekommt man dafür auf keinen Fall ins Spiel.





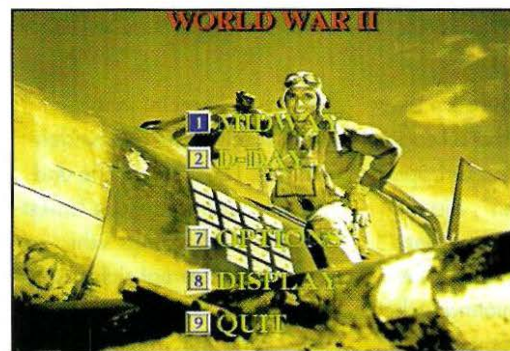
### Schlechte Grundvoraussetzungen

Mit diesen schlechten Startbedingungen haben die beiden Simulatoren auf jeden Fall zu kämpfen. Beide Programme sind grafisch schwach und können auf keinen Fall mit der Konkurrenz aus den Häusern Origin und MicroProse mithalten. Auch der Sound ist, FST-bedingt, nicht vergleichbar mit Konkurrenzprodukten. World War II - D-Day and Midway ist ein Programm, das sich gerade noch für die Besitzer des FST lohnt. Leider zeigt sich auch im spielerischen Bereich kein Licht am Ende des Tunnels. Jede Simulation besteht nur aus sechs einzelnen Missionen. Wenn Sie mit dem FST begeistert Simulatoren erstellen und Ihre Objektbibliothek gerne aufstocken möchten, könnte sich der Kauf lohnen. Ansonsten Finger weg!

**Lars Geiger** ■



Technisch kann auch der Nachfolger zum Flight Sim Toolkit nicht besonders überzeugen. Die Möglichkeit, eigene Missionen zu kreieren, reizt da schon eher.




Im Hauptmenü kann man zwischen den beiden Missionen Midway und D-Day wählen.

### FST-Benutzer, aufgepaßt!

Für alle FST-Benutzer gibt es gute Nachrichten. Mit den beiden Simulatoren werden auch Updates zum World und Model Editor ausgeliefert. Auch das eigentliche Simulatorprogramm FLY.EXE wird in einer neuen Version mitgeliefert. Last but not least sind die vielen Flugzeuge, Panzer, Schiffe usw. natürlich eine schöne Bereicherung Ihrer FST-Objektbibliothek.

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 2MB | SoundBlaster |
| HD 13MB | Roland |
| MEM 600KB | General Midi |

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Domark

### RANKING

Flugsimulation

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 57% | 50% | 60% | 46% |

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Handbuch | englisch |
| Spiel | englisch |

Wie Chicago alias Windows 95 die Spiele-Welt verändern wird

# Spiele im Fenster

**Praktisch alle PC-Spiele basieren heute auf DOS - doch schon bald wird es kein DOS mehr geben: Windows 95, die bisher unter dem Namen Chicago bekannte, nächste Version von Windows, ist nicht mehr nur ein Betriebssystemzusatz, sondern ein eigenes Betriebssystem. MS-DOS, wie wir es heute kennen, wird anfangs nur noch emuliert und später ganz verschwinden. Was bedeutet das für die kommende Generation von Spielen?**



Das Problem: Zumindest mit der heutigen Windows-Version vertragen sich Spiele nur sehr bedingt. Im Rahmen einer Konferenz für Spiele-Entwickler, die im Frühjahr in den USA stattfand, kündigte Microsoft eine Lösung dieses Problems an: Mit Hilfe von WinG (sprich: Win-Dschie), einer speziellen Library (Funktionsbibliothek), sollen Spiele-Programmierer die Möglichkeit bekommen, Spiele speziell für Windows zu entwickeln, die ähnlich gut und schnell laufen wie ihre DOS-Pendants.

## WinG im Detail

Windows 95 als Spiele-Plattform bringt handfeste Vorteile: Da Windows 95 ein 32Bit-Betriebssystem sein wird, können Spiele direkt auf den gesamten Speicher des PC zurückgreifen. Das erleichtert den Entwicklern die Programmierung und dem Anwender die Installation, da er nicht mehr mit Speicher-Ma-

nagern und der 640KByte-Grenze kämpfen muß. Außerdem dürfte so manches Spiel merklich schneller laufen, wenn der PC mit 4 oder mehr MByte RAM ausgestattet ist.
Interessant ist auch, daß unter Windows 95 der Zugriff auf Hardware wie Soundkarten standardisiert ist: Haben Sie die Soundkarte und den zugehörigen Treiber einmal installiert, können alle Spiele die Karte automatisch erkennen und nutzen. Außerdem können für Windows 95 entwickelte Spiele alle Möglichkeiten von Video for Windows nutzen und dadurch ohne Probleme Filmsequenzen integrieren.
Auch im Bereich der Multiplayer-Games könnte Windows 95 einen regelrechten Boom auslösen: Direkt im Betriebssystem verankert ist die Unterstützung für die wichtigsten Netzwerk-Standards und die Ansteuerung von Modems. Für die Spiele-Hersteller wird es dadurch sehr einfach, Multiplayer-Funktionen zu realisieren. Diese werden für den Anwender wiederum sehr einfach zu konfigurieren sein - ganz im Gegensatz zu heutigen Multiplayer-Games.

## Just for fun?

Windows 95 ist aber nicht nur eine interessante Plattform für Spiele, sondern auch ein insgesamt besseres Betriebssystem: Wie eingangs bereits erwähnt, basiert Windows 95 auf einer 32Bit-Architektur. Dadurch können erstmals PCs mit 386, 486 oder Pentium ihre volle Leistung entfalten und den gesamten Speicher direkt ansprechen. Noch wichtiger ist jedoch die wesentlich höhere Betriebssicherheit, die verhindert, daß ein einzelnes abstürzendes Programm das ganze System zum Zusammenbruch bringt.
Neben diesen technischen Verbesserungen gibt es große Fortschritt auch in Sachen Benutzerfreundlichkeit: Die unlogische Trennung von Programm- und Dateimanager wurde aufgehoben, stattdessen gibt es eine einheitliche Oberfläche, die an den Macintosh und OS/2 erinnert. Eine mindestens ebenso große Erleichterung ist die Unterstützung von Plug & Play: Dadurch wird die Installation von Hardware-Erweiterungen - glaubt man den Herstellern - zum Kinderspiel. Eine neue Soundkarte stecken Sie einfach in den Rechner ein, wählen dann den „New Device Installation Wizard", der selbständig die benötigten Treiber installiert und die Karte richtig konfiguriert - das Experimentieren mit Jumpern und DIP-Switches gehört der Vergangenheit an.

## Ausblick

Für Windows 95 und WinG entwickelte Applikationen sollen übrigens auch mit den bekannten Windows-Versionen zum Laufen zu bringen sein. Da allerdings hier noch eine 16Bit-Architektur zugrundeliegt, dürfte die Performance merklich bescheidener ausfallen. Interessanter ist da schon die Tatsache, daß WinG auch für Windows NT angeboten wird - und damit auch für andere Plattformen wie den Pow-erPC.

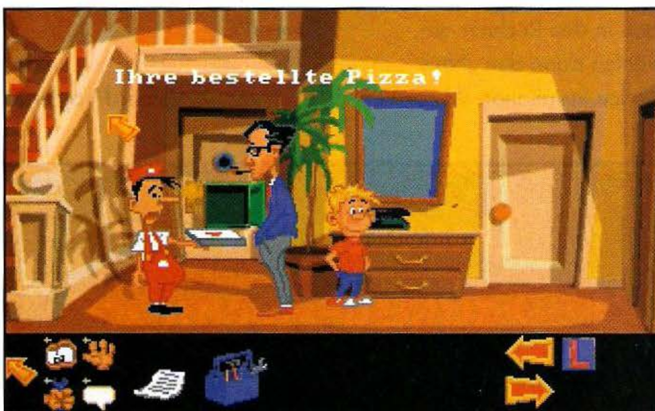
**Richard Vogler** ■

## McCain (Tom Lang) - Werbespiel

# Von wegen - 1, 2, 3 gelöst!

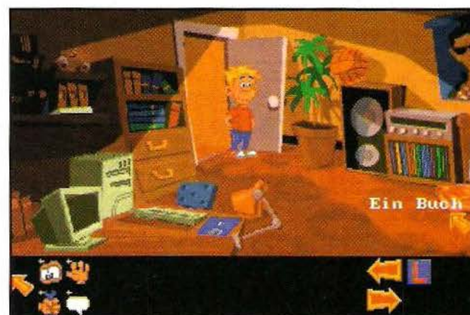
Was soll denn das werden? Freeware? Kaum zu glauben, welche Geschütze hier die Firma McCain auf dem Werbespielsektor auffährt. Als großes Vorbild diente bei der Programmierung Day of the Tentacle von LucasArts. Dementsprechend genial ist auch Grafik und Animation. Kurz zur Story, die fast jedem Computerkid in gleicher Weise widerfahren könnte. Kaum von der Schule zu Hause, wird man von der nörgelnden Mutter zum Hausaufgabenschreiben verdonnert, und dies, obwohl ein brandneues Game im Briefkasten schlummert. Doch wie die alte Herrschaft befiehlt - zuerst die Arbeit, dann das Vergnügen -, wird es noch lange nicht gemacht. Mit ein paar neuen Tricks kommt man an das Programm! Hätte man da nur nicht die allerneueste Hardware - denn so kommt das Unheil erst in Gang. So ein lausiges Sprite macht sich selbstständig, kidnappt die (etwas nervige) Freundin und strebt, wie üblich für Sprites, die Weltherrschaft an. Und nun? Das bleibt Ihnen überlassen!
Faszinierend! Wieviel Geld hier wohl zum Wohle aller Adventurefreunde in das bislang gelungenste Werbespiel gegangen ist? Hier kommt echte Freude auf, und die aus dem Leben gegriffenen Dialoge sind teilweise so treffend und die Gesprächspartner so penetrant, daß eine Identifizierung mit Tom, der Titelfigur, garantiert ist.
Fazit: SUPER. Für Spieler jeden Alters eine Empfehlung!






**In puncto Grafik kann das Werbespiel von McCain durchaus mit kommerziellen Produkten mithalten.**






**Ganz ernstnehmen darf man die Story natürlich nicht. Auch in Sachen Witz und Humor kann dieses Werbespiele mit der kostenintensiveren Konkurrenz gleichziehen.**

## Jazz Jackrabbit

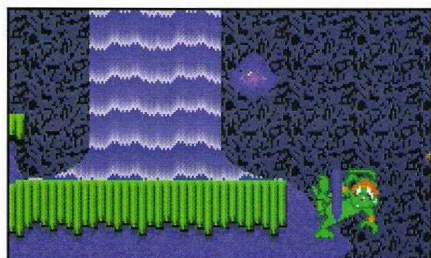
# Hasenfuß auf Krötenjagd




**Wer Sonic CD für das Sega Mega CDII kennt, wird sich bestimmt an eine ähnliche Szene erinnern: rasend schnelle 3D-Action!**

Shareware des Monats - und auf dem besten Weg zur Shareware des Jahres! Nach den Mutant Ninja Turtles kommt hier die Retourkutsche. Ein muskulöser, frechdreister grüner Hase zeigt dem langsamen Panzergetier, wo es longgeht. Jazz, so der Name des ehemaligen Stallhockers, ist alles andere als ein Schmusetier. Mit seiner LPG 2000 Multifunktionswaffe zieht er durch die Katakomben, immer auf der Suche nach verachtungswürdigen Gegnern und einem Ausweg aus dem Wirrwarr von Höhlen, Gängen und Tunneln. Bevorzugt werden dabei Karotten zur Nahrungsaufnahme gesammelt und umherstehende Schilder „Rabbits stink" vernichtet. Nach getaner Arbeit, einem gelösten Levelkomplex, wartet dann eine für Spieler und Jazz entspannende Bonusrunde. Beim ersten Mal traut man seinen Augen kaum. Plötz-





Jazz Jackrabbit ist nicht nur wahnsinnig schnell (oben), sondern kann auch noch mit witzigen Animationen aufwarten (rechts).

lich wird aus einem 2D-Jump & Run der Spitzenklasse ein 3D-Run-Game. Dieses Spiel im Spiel besticht durch rasante Geschwindigkeit in Form eines Auto(Hasen)rennens. Wenn wir schon bei der Aufmachung sind, hier in aller nötigen Länge die Beschreibung: genial! Was soll man mehr sagen, Animation, Grafik, Sound, Details, Leveldesign, Spielwitz - immer die gleiche Wertung: vom Feinsten. Überdurchschnittlich einfallsreich sind vor allem die comicartige Zeichnung des Hasen in den unterschiedlichsten Situationen. Fazit : Man kann Freak sein oder nicht, man kann Jump & Runs mögen oder nicht, aber derjenige, der dieses Programm ungespielt an sich vorbeigehen läßt, verpaßt das, was man landläufig einen echten Knüller nennt. Sogar in der Shareware-Version hängt man schon mit über sechs Leveln kräftig in den Seilen. Ein Produkt für alle Altersgruppen und alle PC-Rechner ab 386er!



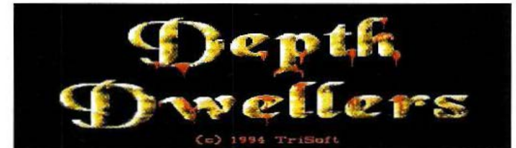




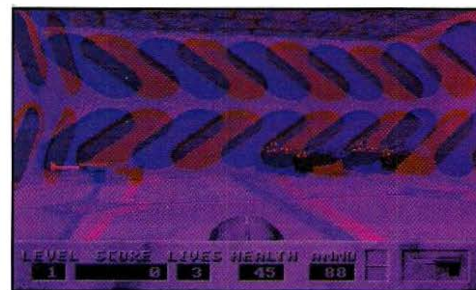
Die Multifunktionswumme von Jazz muß ständig aufgeladen werden. Dazu liegen in den dunklen Gängen genügend Munitionsicons.

## Depth Dwellers

# Hell under Earth




Hat man überhaupt nichts mehr zu duun, muß man auf ähnliche Produkte anderer Firmen zurückgreifen. In die Reihe der bekannten, wie Hidden Below, Cyclones, Dark Forces oder in Sachen Shareware Blake Stone, reiht sich nun auch Depth Dwellers ein. An Grafik oder Sound findet man auch hier nichts Neues. Handlung und Story liegen im Bereich des Vertrauten - der Gegner lauert hinter jeder Ecke und ist bis an die Zähne bewaffnet. Man bewegt sich vorsichtig, mit der Kanone im Anschlag, durch das Labyrinth der Unterwelt und versucht zu überleben. Wäre es das gewesen, müßte man Depth Dwellers nicht besonders hervorheben - nett, nicht wahnsinnig aufregend, einfach nett! Aber in der Vollversion bekommt man einen echt neuen Leckerbissen vor die Augen. Auf Tastendruck kann man die Grafik auf einen echten 3D-Modus umschalten. Schwups - schon ist man in der Lage, vorausgesetzt man ist Brillenträger (Rot/Blau), die Unterwelt mit realistischer Tiefenwirkung zu erblicken. Anfänglich noch etwas ungewohnt, beginnt man im fortgeschrittenen Stadium, 2D-Spiele zu verachten. Es wäre schön, wenn die Autoren sich hinsetzen würden, um die Grafikdetails noch zu verbessern. Leider erhält man in der Shareware-Version diese Option nicht mitgeliefert, und so kann man sich erst als Vollversionsbesitzer mit dieser neuen Technik für Computerspiele vertraut machen. Fazit: Inwieweit einem die Erfahrung eines 3D-Spieles DM 69,- wert ist, mag jeder für sich selbst entscheiden. Depth Dwellers ist dadurch allemal eine kleine Revolution und hoffentlich nur der Beginn einer ganzen Reihe von neuartigen 3D-Simulationen.




**Der echte 3D-Modus sorgt für eine völlig neue Atmosphäre - vorausgesetzt, man besitzt eine der schon etwas altertümlichen rot-grünen-3D-Brillen.**

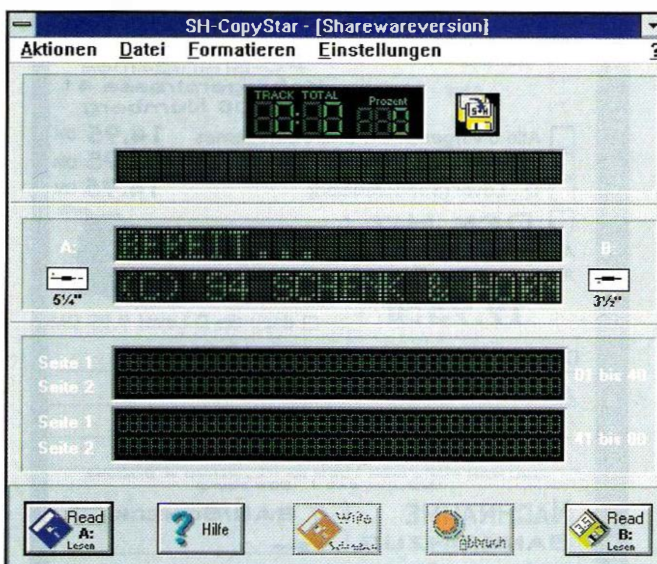



**3D-Action bieten zum Weihnachtsgeschäft nicht nur viele Hersteller kommerzieller Software an, auch viele Sharewareschmieden steigen hier ein.**



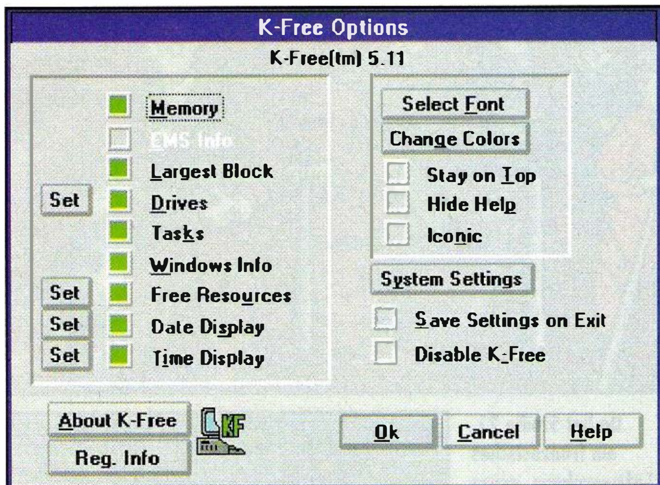

## Windows-Tools

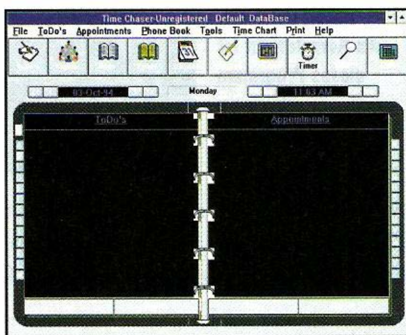
# Windows total




**Für Windows gibt es zahlreiche Tools und Applikationen, doch findet man in diesem Sharewaresektor auch genauso viele überflüssige Programme.**

Die Zahl der Windows-Anhänger steigt ständig, und damit auch die Nachfrage nach Utilities. Große Unternehmen wie Microsoft legen aber sonderbarerweise keinen gesteigerten Wert auf dieses Potential, und so muß der Shareware-Markt dieses Loch füllen. Viele Hobby-Autoren schreiben schon seit längerem sehr gute und nützliche Programme, wovon die meisten unter der Programmiersprache Visual Basic entwickelt werden. Bekommt man nun so ein Produkt in die Hände, so läuft dies nur dann, wenn man im Windows-Ordner ein Visual Basic RUN TIME MODUL liegen hat (sozusagen das Grundmodul von Visual Basic). Da dieses oftmals, aufgrund der Länge, nicht mitgeliefert wird, sollte man es nicht versäumen, VBRUNxx. vorsorglich zu besorgen! Die letzten Monate haben gezeigt, daß viele User mit




**Wer täglich mit Windows arbeitet, der wird sich bestimmt über ein sinnvolles und einfach zu bedienendes Tagebuch freuen (rechts).**

verschickten Utilities aus diesem Grund echte Probleme hatten. (Fehlermeldung: File not found oder ähnliches). Selbstverständlich wollen wir an dieser Stelle auch Utilities vorstellen (aber ganz kurz - denn bei Shareware kann ein jeder selber in Ruhe zu Hause testen.) So haben wir ein Paket mit vielen nützlichen Tools geschnürt. Es enthält zwei Spitzen-Kopierprogramme aus den letzten Monaten, einen Virenscanner, ein Notizbuch mit Zeitplaner, einen Grafikviewer, ein Auslastungsbarometer mit Ressourcenanzeige sowie einige weiter sinnvolle Erweiterungen. Zusammen mit den bereits vor einiger Zeit vorgestellten Mailbox- und Zeichenprogrammen sollte nun an Utilities nichts mehr fehlen!

## Neue Level

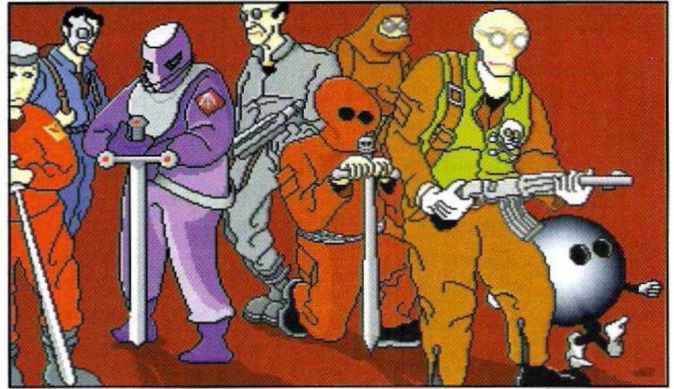
# Star Wars

Was spielt man nicht alles auf der Suche nach neuen Herausforderungen, und was könnte spannender und realistischer sein als der Kampf im All. Das dachten sich auch einige begabte Hobbybastler im Leveldesign und erstellten geniale Herausforderungen. Darunter finden sich Sachen wie das Innenleben des Todessterns aus Star Wars oder die Enterprise USS 1701D. Für ganz Harte besteht die Möglichkeit, im Raumschiff Aliens jagen zu gehen. Wieder einmal nicht nur neue Levels, sondern der letzte Kick. Möge die Macht und Captain Kirk mit Euch sein!

Momentan laufen Bemühungen, alle vorhandenen Levels zu über 25 neuen Episoden zusammenzufassen (eine Episode = neun Level). Diese werden dann voraussichtlich Mitte November erscheinen. Wir halten Sie auf dem laufenden.

## Space Nuts

# Weltraumnuß



Die Franzosen kommen. Neben Krypton Egg ist auch Space Nuts aus französischen Tastaturen entsprungen. Studio 21 nennt sich das Team, das eine neue Spielidee umgesetzt hat, oder zumindest eine bekannte Spielidee aufpeppt. Am einfachsten fällt hier noch der Vergleich zu Syndicate. Ihre Aufgabe besteht darin, ein Landungsteam auf einem Planeten zusammenzustellen und dort zum Erfolg zu führen. Die durchaus folgsamen Einheiten mit den unterschiedlichsten Spezialeigenschaften können



in mehrere Modi (Angriff, Verteidigung, Bewegung) versetzt werden. Die anfänglich schwarze Landkarte wird je nach Fortschreiten der Truppen sichtbar. Dieses sehr anspruchsvolle und zeitintensive Strategiespiel ist komplett in Englisch geschrieben und auch gesprochen! Ja, digitalisierte Sprache bereichert an mehreren Stellen das Spielgeschehen. Fazit: sehr interessant! Doch keine Expedition ohne mindestens 386er, am besten mit Soundkarte sowie 5MB freiem HD Speicher.



Da hat Studio 21, ein französisches Softwarehaus, ganze Arbeit geleistet. An Komplexität ist dieses Programm schwer zu übertreffen.

## Brudal Baddel

# 2P-Action




In neuer Auflage können wir hier ein Zwei-Mann-Kampfspiel vorstellen. Vom Spielgedanken wie Mortal Kombat, präsentiert sich das Programm als Schlacht in der Vergangenheit an einem unrealistischen Ort. Die etwas unscharf gezeichneten Kämpfer sind schön animiert, und die Zahl der möglichen Schläge und Bewegungen ist ausreichend. Der richtige Spielspaß kommt aber erst auf, wenn man versucht, im Zwei-Spieler-Modus einen Schlag richtig anzubringen. Meist artet dies zwar zu einer Schlägerei vor und nicht auf dem Bildschirm aus - aber was soll's. Brudal Baddel kann qualitativ nicht mit kommerziellen Produkten gleichziehen, ist aber für kleine Geldbeutel eine in Erwägung zu ziehende Alternative. Deswegen auch die voll spielbare Shareware-Version! VGA-Karte und 386er gelten als Minimalanforderung, eine Soundkarte ist für die Sounduntermalung empfehlenswert.



Qualitativ ist Brudol Baddle nicht gerade das Gelbe vom Ei, es macht aber dennoch Spaß!

## Krypton Egg

# Oldie but Goodie

Was soll man zur Spielidee noch anmerken: nicht mehr die jüngste, aber anscheinend immer noch der Hit. Das Programm verspricht, besser als die Konkurrenz zu sein. Naja, immerhin ist Krypton Egg sehr gut programmiert und auch schön zu spielen. Sound und Farbvielfalt sind genauso gegeben, wie viele zusätzliche Überraschungen und Optionen. Mit überdimensionalen Schlägern oder Tausenden von unterschiedlich großen Bällen zerstückelt man die anstehenden Steinmauern. Dennoch bleibt unserer Meinung nach Enoid (vorletzte Ausgabe) der Spitzenreiter. Aber wer kann schon immer die gleiche Arkanoid-Variante spielen, und so ist Krypton Egg eine erfreuliche Abwechslung, die durchaus eine eigene Faszination ausstrahlen kann. Als blutiger Anfänger hat man schon Mühe, die freien Level der Shareware zu bestehen.

Under a Killing Moon

# Mondschein

**Mit Under the Cherry Moon von Prince weder verwandt noch verschwägert: Die CD-ROM-Krimikomödie Under a Killing Moon soll nach dem Willen von Access die gesamte PC-Spielewelt „mondsüchtig" machen.**

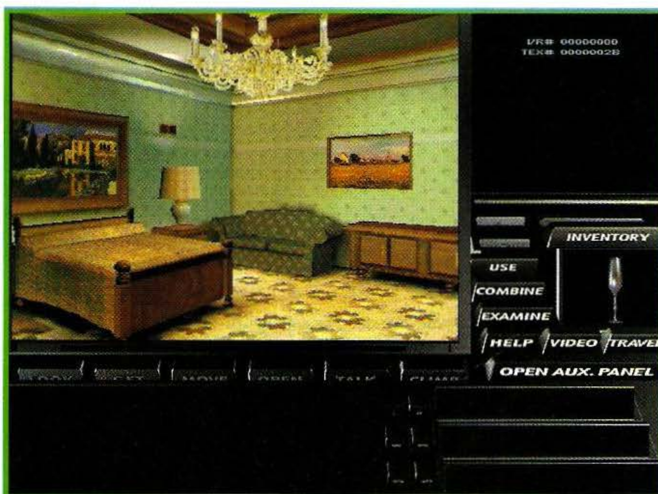


Einsam, ledig, weiblich, jung sucht ... einen willigen Mitstreiter für eine heiße Liebesnacht. Diese Szene sorgte bei der Präsentation für rote Ohren und schallendes Gelächter.

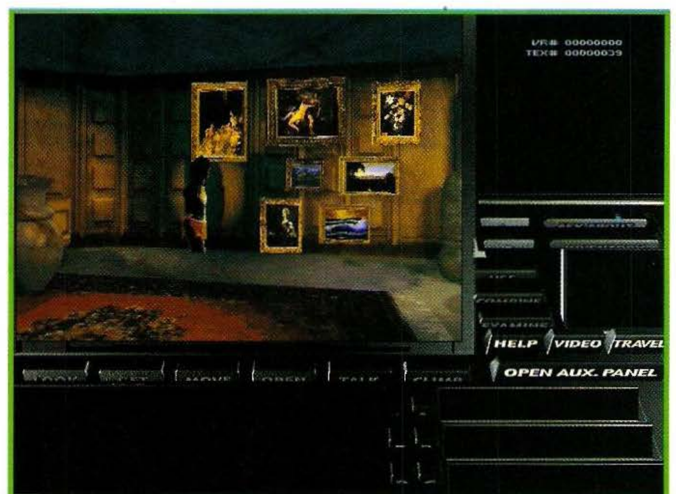
Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Am 12. Juli durfte anläßlich einer Präsentation im Münchner Maritim-Hotel die Deutschland-Premiere von Under a Killing Moon begossen werden. Dabei wurden keine Kosten und Mühen gescheut. Aus den USA wurde gar Chris Jones - Hauptdarsteller, Regisseur und Entwickler in einem - eingeflogen, der den staunenden Anwesenden im schicken Under a Killing Moon-Hemdchen erste spielbare Sequenzen des endgültigen (Spiel-) Films demonstrierte. Natürlich ließ sich die PC Games-Redaktion nicht die Chance entgehen, selbst die Maus in die Hand zu nehmen und sich durch dieses Edel-Adventure zu klicken.

## Kriminell

Wenn Mr. Jones nicht gerade hektisch seine Tastatur beharkte, demonstrierte er dem Fachpublikum die Möglichkeiten von




In diesem Zimmer können Sie beispielsweise unter´s Bett spähen, die Bilder an der Wand verschieben oder die Türen der Kommode öffnen.




Tex Murphy als Kunstexperte: Welches Geheimnis verbirgt sich hinter den sündteuren Gemälden?

Under a Killing Moon. Bei diesem CD-ROM-Adventure schlüpfen Sie in die Rolle von Tex Murphy, einem chaotischen Privatdetektiv, der nach dem Dritten Weltkrieg in San Francisco lebt. Der Held tappt von einem randvollen Fettnäpfchen ins nächste und kommt durch einige dumme Zufälle auf die Spur einer Organisation, die die Erde endgültig zerstören will. Bis die Spürnase den tödlichen Computerchip findet und die Hintermänner enttarnt, wird der Spieler insgesamt vier CDs ins Laufwerk geschoben haben. Der Grund für diese Datenflut: Bei diesem Spiel agieren digitalisierte Schauspieler vor 3D-Studio-gerenderten Hintergründen. Die Filmausschnitte erinnern auf den ersten Blick an „Die nackte Kanone" und bieten reichlich Gelegenheit zum Schmunzeln. Neben köstlichen Dialogen (die übrigens von Rolf Busch ins Deutsche übersetzt werden) zeichnet sich das Spiel auch durch urkomische Slapstick-Szenen Marke „Mann dreht sich um und rennt gegen den Laternenpfahl" aus.

## Film ab, Kamera läuft

Bei den Computerspiel-Produzenten geben sich momentan die Hollywood-Größen die Klinke in die Hand: Während Origin kurzerhand Mark Hamill für Wing Commander 3 engagierte, stapelt Access eine Gehaltsklasse niedriger. Russel Means (Der letzte Mohikaner), Margot Kidder (Superman, Bus Stop), Brian Keith (Hardcastle & McCormick) sind - neben Chris Jones - die Stars in Under a Killing Moon. Auch James Earl Jones wird mit von der Partie sein: Der gefragte Synchronsprecher und zweifache Emmy-Preisträger lieh Lord Vader in den englischen Star Wars-Filmen seine Stimme.

Wenn Sie mit einer der 20 Personen im Spiel reden, wird das Geschehen aus der gewohnten Adventure-Seitenansicht dargestellt und Sie dürfen das Gespräch mit vorgefertigten Fragen und Antworten beeinflussen. Mal reagieren Sie wütend, das nächste Mal betteln Sie um Unterstützung oder Sie „überzeugen" Ihr Gegenüber mit einem vorgehaltenen Revolver oder einer Tafel Schokolade.

## Richtungsweisende Technik

Die Benutzeroberfläche enthält wie gewohnt ein Grafikfenster, das etwa die Hälfte des Bildschirms einnimmt, sowie ein Inventory und eine Verbliste. Normalerweise läuft das Spiel im SVGA-Modus, läßt sich bei Performance-Problemen aber auch auf Standard-VGA umschalten. Die höhere Auflösung sieht vor allem im „Kinomodus" umwerfend aus: Statt wie in Myst schrittweise durch die Gegend zu schweben, können Sie sich

## Daten und Fakten

Mindestens 386er mit 25 MHz, 4 MB RAM, ca. 1 MB Festplatte, SVGA-Grafikkarte (640 x 480 bei 256 Farben), Maus

Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt.

Aufgrund unseres ersten Eindrucks raten wir bei Interesse dringend zum Einsatz eines PCs mit einem Prozessor ab 486 DX/2-66 aufwärts. Die Sprachausgabe wird übrigens im englischen Original belassen und durch deutsche Untertitel ergänzt.

bei Under a Killing Moon frei im Raum bewegen. Die Perspektive dürfen Sie dabei beliebig verändern: Die imaginäre Kamera läßt sich an der Decke, auf dem Fußboden oder an jeder anderen denkbaren Position entlangführen. Wenn Sie etwas Interessantes entdecken (z. B. einen Schreibtisch), dürfen Sie die Schubladen öffnen, darin herumkramen, Gegenstände entnehmen usw. - Sie sind also keinerlei Einschränkungen unterworfen. Wenn Under a Killing Moon tatsächlich in dieser Form in die Geschäfte kommt, dürfte es eine ähnliche Revolution im Adventure-Bereich auslösen wie seinerzeit Ultima Underworld bei den Rollenspielen. Ob Grafik, Sound und Gameplay auch im praktischen Einsatz überzeugen können, verraten wir Ihnen im ausführlichen PC Games-Review in der nächsten Ausgabe.

■ **Petra Maueröder**

## Zwei Stühle, eine Meinung: Tex Murphy im Gespräch



**Chris Jones, Executive Vice President bei Access, war bei der Präsentation zugegen und kommentierte eifrig die SuperVGA-Animationen. Wie es der Zufall will, spielt er auch gleichzeitig die Hauptrolle und führt Regie bei Under a Killing Moon. In einer ruhigen Minute traf sich der sympathische Enddreißiger zum gemütlichen Plausch bei Orangensaft und Häppchen mit den Redakteuren der PC-Games.**

**PCG:** Chris, Under a Killing Moon scheint alle Rekorde zu brechen. Ursprünglich war das Spiel auf drei CD-ROMs angekündigt, in der endgültigen Fassung werden gar vier Scheiben in der Packung liegen. Wird der PC-Spieler damit wieder zum „Diskjockey"?

**CJ (lacht):** Nein, auf gar keinen Fall. Wir wollten aber keinesfalls irgendwelche fertigen Teile wieder herausschmeißen. Letztendlich sind aus dem Rohmaterial rund dreieinhalb Stunden Film geworden, die sich auf über 2,6 Gigabyte verteilen. Da die Handlung in sieben Spieltage eingeteilt ist, wird man nur gelegentlich die CDs wechseln müssen.

**PCG:** Bislang kannte man Access hauptsächlich als Spezialist für Golfsimulationen, z. B. Leaderboard oder Links 386 Pro. Wie kam die Idee zustande, ausgerechnet ein Adventure zu programmieren?

**CJ:** Die Links-Programme sind tatsächlich unser wichtigstes Standbein - schließlich sind wir in diesem Genre Marktführer. Aber auch im Adventure-Bereich kann Access auf eine lange Tradition verweisen: Wir haben schon Anfang der Neunziger mit Mean Streets und Countdown thematisch sehr ähnliche Produkte auf den Markt gebracht, und die dabei gesammelten Erfahrungen sind in unser jüngstes Projekt eingeflossen. In Martian Memorandum gab die Figur Tex Murphy ihren Einstand; wenn man so will, ist Under a Killing Moon die direkte Fortsetzung.

**PCG:** Wie lange hat Access denn an dem Spiel herumgetüftelt, und wie viele Leute waren an den „Dreharbeiten" beteiligt?

**CJ (stolz):** Von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt, das Ihr hier auf den Monitoren seht, sind fast zwei Jahre vergangen. Und Ihr könnt mir glauben, daß wir die Zeit wirklich gut genutzt haben. Wenn man die Schauspieler und Assistenten hinzurechnet, waren etwa 26 Personen mit dem Design beschäftigt.

**PCG:** Wie konntet Ihr Margot Kidder zu einem Engagement überreden?

**CJ:** Wir haben sie gezwungen - mit Geld. Spaß beiseite: Einer ihrer Freunde arbeitet bei einer Casting-Agentur und hat sie mit Access in Kontakt gebracht. Anfangs war sie etwas skeptisch, weil es ja wirklich etwas vollkommen Neues ist. Als Margot das fertige Spiel gesehen hat, war sie aber sehr angetan. Ja, man kann sagen, daß sie richtig stolz auf ihre „Pionierleistung" ist.

**PCG:** Wie hoch war eigentlich Euer Budget bei diesem Mammut-Projekt?

**CJ:** Wie gesagt, mit Under a Killing Moon stoßen wir in völlig neue Dimensionen vor. Bis zum heutigen Tag haben wir circa 2 Millionen Dollar (seufzt) ausgegeben.

**PCG:** Welche Konfiguration würde Tex Murphy unseren Lesern empfehlen, damit sie in den vollen Spielgenuß kommen?

**CJ (grinst):** Wahrscheinlich werden mich jetzt einige PC-User auf den Mond wünschen, aber ich würde schon sagen, daß ein 486er mit 33 MHz Sinn macht. Richtig gut sieht das Adventure allerdings erst auf einem Local Bus-Rechner aus, der mit einer schnellen SVGA-Karte und Double Speed-Laufwerk ausgerüstet ist. Zur Not tut´s auch ein Single Speed-CD-ROM. Die VGA-"Sparversion" läuft selbst mit einem flotten 386er zufriedenstellend.

**PCG:** Wie sehen Eure Pläne für die Zukunft aus - dürfen wir uns auf weitere Tex Murphy-Adventures freuen?

**CJ:** Durchaus. Sollte das Adventure ein Erfolg werden - wovon alle Beteiligten ausgehen - wird Tex Murphy sicherlich einen weiteren Auftritt bekommen.

**PCG:** Chris, wir bedanken uns für das Gespräch.

Star Crusader

# Fast ein ORIGINal




**Warum es nach Wing Commander und X-Wing noch Weltraumsimulationen gibt? Weil sich die Aufmerksamkeit der Spieledesigner immer mehr auf die Hintergrundgeschichte richtet, weg von den eigentlich immer gleichen Kampfszenen.**

**Das unbemerkte Scannen feindlicher Satelliten gehört auch zum Repertoire eines guten Piloten.**

Solche oder ähnliche Gedanken müssen sich die Programmierer von Take2 gemacht haben, als sie den gewagten Entschluß faßten, ein weiteres Weltraumabenteuer auf dem überfüllten Markt zu plazieren. Anfangs präsentiert sich Star Crusader wie jedes andere Spiel dieses Genres auch: der Spieler wird, in diesem Fall in Person des Gorenen Roman Alexandria, in eine Raumbasis im Coronis Rift versetzt, einer entlegenen Gegend, in der die Grenzen zahlreicher Kolonien zusammentreffen. Diese wehren sich gegen die kulturelle „Durchrassung" ihrer Gesellschaften und so entsteht ein erbitterter Krieg zwischen den Gorenen und den Alliierten. Doch anstatt sich nun wie üblich loyal zu seinen Vorgesetzten zu verhalten, steht es dem Spieler frei, sich den oftmals sehr brutalen Befehlen seiner Vorgesetzten zu widersetzen. Die Gorenen handeln nämlich keineswegs so tolerant und fair, wie sie sich selbst gerne darstellen: da wird schon einmal ein unbewaffneter Transporter vom Himmel gepustet, das Gefangennehmen feindlicher Piloten und Schiffe verboten etc.



**Zahlreiche Animationen begleiten die oftmals überraschende Hintergrundgeschichte.**





## Variable Story

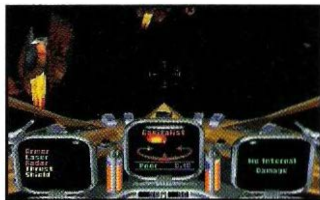
Egal, auf welcher Seite Roman Alexandria nun kämpft, mit steigender Erfahrung nehmen auch Verantwortung und Aufgaben zu. Neben dem Zusammenstellen von Kampfgruppen kann er auch eigene Missionen für seine Flugschüler erstellen, die dann beispielsweise Gebietskämpfe umfassen, das Kidnappen feindlicher Schiffe oder das Retten abgeschossener Piloten. Je nachdem, wie erfolgreich man in den einzelnen Missionen ist, gestaltet sich auch der mit vielen Überraschungen gespickte Verlauf der Geschichte. So kommt es, daß man nicht jede Mission erfolgreich zu Ende führen muß, und daß man niemals alle der weit über hundert Missionen überhaupt zu Gesicht bekommt. Dadurch, daß man seine Piloten selber ausbildet und seine Schiffe, Wingmen und teils auch Missionsziele selbst bestimmen kann, bekommt das Spiel einen beinahe interaktiven Charakter. Besonders positiv fällt dabei auf, daß man auch die gekaperten feindlichen Schiffe fliegen kann.

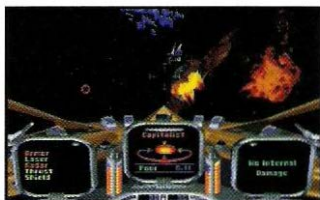
## Prioritäten

Natürlich liegt auch bei Star Crusader der Schwerpunkt auf den Weltraumkämpfen, die sich stark an den Vorbildern Wing Commander und X-Wing orientieren. Die Steuerung vor allem über Maus ist sehr gewöhnungsbedürftig, aber nach einigen Stunden im Simulatorraum kommt man auch damit prächtig zurecht. Selbst im Kampfbereich kann Take2 Zeichen setzen, da man für die Energieverteilung und



Trotz vieler graphischer Details ist Star Crusader ein überaus rasantes Spiel.





das automatische Reparatursystem Prioritätslisten erstellen kann, die weit über die Energieumverteilung der Vorbilder hinausgeht. Die Missionen bestehen einerseits aus dem Bekämpfen der jeweiligen Feinde, andererseits aus dem Spionieren in feindlichen Gebieten, wo man unbemerkt Satelliten oder Raumstationen scannt.
Die Grafik kann sich im allgemeinen durchaus mit dem Besten messen, was derzeit auf dem Markt ist, sei es nun Geschwindigkeit oder Qualität. Die verwendeten Texturen, Gouraud-, Phong- und Lichtquellenshading fordern allerdings ihren Tribut, und so geht auch der schnellste Rechner bei der Nahansicht einer größeren Raumstation unweigerlich in die Knie. Auch die Hintergrundmelodien werten das Spiel drastisch ab, etwas Krächzenderes und Nervenderes wurde auf Soundkarten selten gehört. Die leichtgängige und präzise Steuerung hingegen, hauptsächlich aber die spannende und vor allem variable Story machen Star Crusader zu einem hervorragenden Fang im Teich der Space Combats.

**Harald Wagner** ■

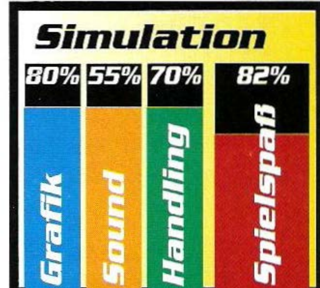


Die reichlich bonbonfarben Nebel verursachen Systemausfälle und Waffenfehlfunktionen.

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 2 MB | SoundBlaster |
| HD 8 MB | Roland |
| CD 50 MB | General Midi |
| MEM 530 KB | Audio |

CD-ADVANTAGE
ausreichend



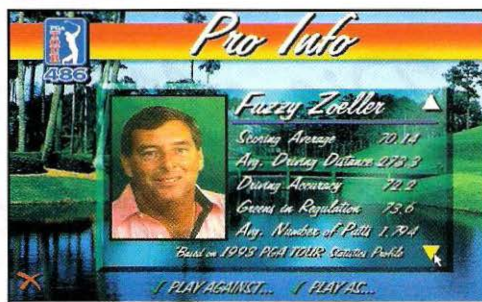
### PGA Tour Golf 486

# Kampfansage

**Nach NHL Hockey begibt sich das altehrwürdige PGA Tour Golf unter das Messer der Schönheitschirurgen von Electronic Arts. Muß Access um die Führungsposition in diesem Genre fürchten?**




Jetzt wollen sie´s anscheinend wissen, die EA-Golfer. Bisher stand ihre Simulation immer im Schatten des allmächtigen Links 386 Pro alias MS-Golf. Mit PGA Tour Golf 486 soll sich das ändern - abgesehen vom Titel erinnert nichts mehr an den drei Jahre alten Vorgänger. Die fotorealistische SuperVGA-Grafik (inklusive der neun golfenden PGA-Profis) ähnelt nunmehr fatal dem Mitbewerber. Unterschätzen Sie dabei ja nicht den Zusatz „486"! Der kleine Seitenhieb auf die Programmierer von Links 386 Pro spiegelt gleichzeitig auch die Mindestanforderung an Hardware-Power wieder. Noch entscheidender als die Prozessorleistung (ab 50 MHz wird´s erträglich) ist die Datentransferrate Ihres CD-ROM-Laufwerks. Wer PGA Tour Golf 486 live mit 33 MHz und 150 KB/s erlebt hat, kehrt reumütig wieder zum guten alten Links zurück. Wenn nicht gerade die CD-ROM im Einsatz ist, leistet die Festplatte Schwerstarbeit; immerhin 13 MB müssen stets für Auslagerungsdateien freigehalten werden, damit sich das Programm überhaupt starten läßt.



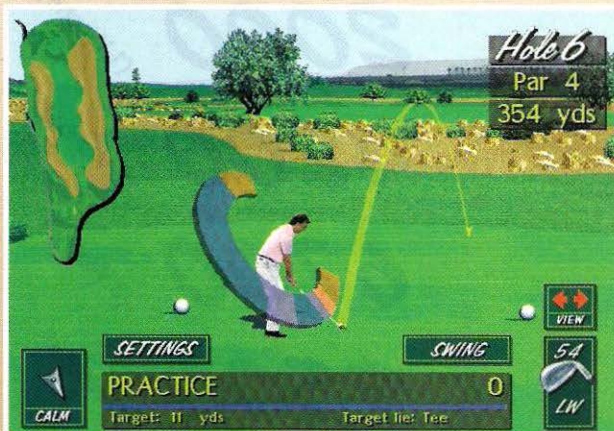

**Nein, das sind nicht die Californian Dream Men, sondern neun gestandene PGA-Cracks, mit denen Sie sich ein Turnier liefern können.**

## Traditionell

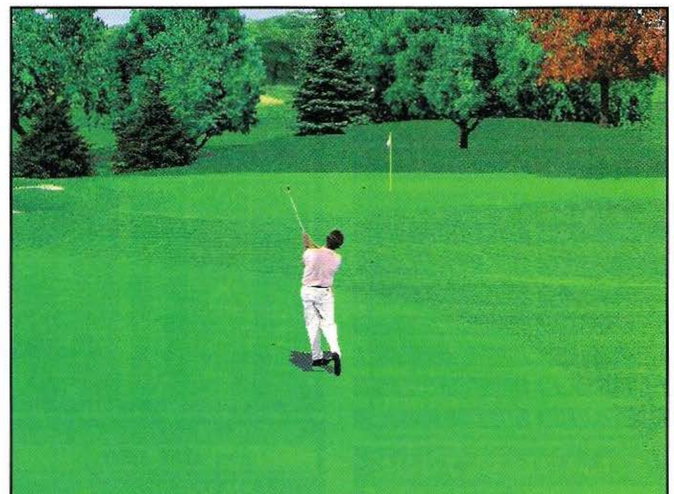
PGA Tour Golf 486 ist eine grundsolide Golfsimulation, mit (fast) allem, was seit Links 386 Pro zum Standard gehört: drei Schwierigkeitsgrade, zuschaltbares Bodengitter, Gimmies (das „Reinschubsen" des Balls in das Loch) und Mulligans (Wiederholung des Schlages) erfreuen den Einsteiger. Features für Fortgeschrittene sind die justierbaren Wetter- und Platzverhältnisse, die umfangreichen Statistiken und der Turniermodus, bei dem sich maximal vier menschliche Golfer mit den PGA-Champions messen dürfen.

Beruhigende Gitarren- und Klaviermusik und verheißungsvolle englische Kommentare per Sprachausgabe sind hingegen die akustischen Merkmale von PGA Tour Golf 486. Zwischendurch tschirpen die Vögelein von den Bäumen und ein Frosch quakt lautstark aus dem Tümpel von nebenan. Wenn Sie den Ball in die Bota-

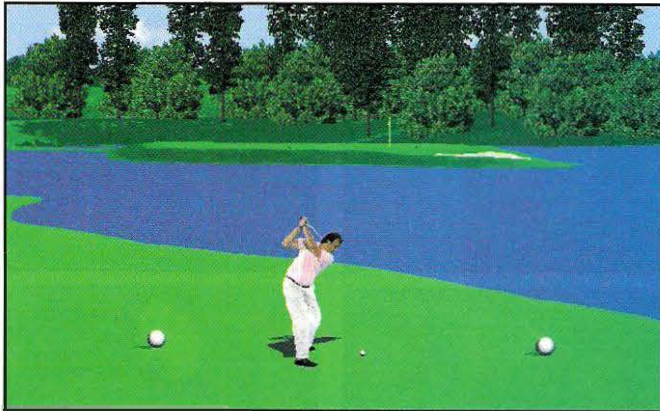
## Die Steuerung

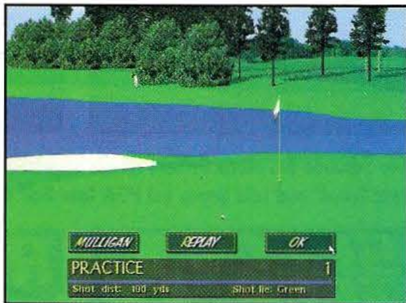



Umsteiger von Links 386 Pro müssen das antrainierte „Ballgefühl" komplett über den Haufen werfen. „Schuld" daran ist die auf den ersten Klick etwas ungewohnte, aber gleichzeitig sehr logische Steuerung von PGA Tour Golf 486. Bei Links fixieren Sie mit dem berühmten rot-weiß-gestreiften Stock zuerst die Richtung, klicken dann auf „Swing", halten die Maustaste gedrückt und lassen den Button los, sobald die gewünschte Schlagstärke erreicht ist. Ganz anders hingegen PGA Tour Golf 486, wo Sie zunächst mit einem gelben „Flugbahn"-Pfeil die ungefähre Richtung anpeilen. Mit „Swing" starten Sie auch hier die Schwungbewegung. Ein Druck auf die linke Maustaste legt die Stärke und somit die Weite des Abschlags fest, ein zweiter bestimmt die Abweichung von der Ideallinie. Wie in der Realität erfordert dies exaktes Timing und viele Übungsstunden, bis man den optimalen „Dreh" heraus hat.



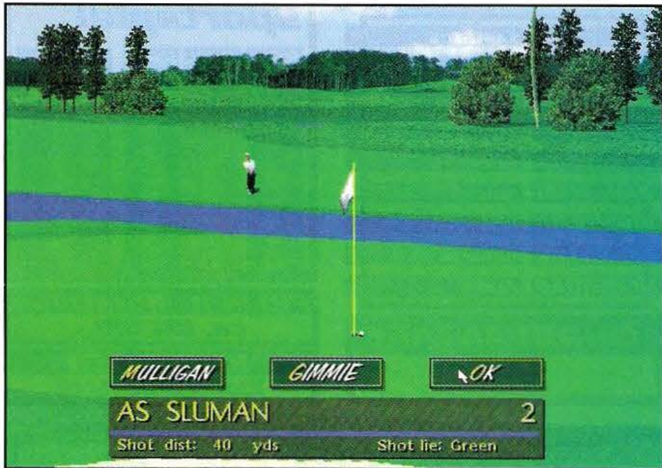
**Mit dem optionalen Gitter erkennen Sie selbst kleinste Maulwurfhügel.**






**Nach dem Abschlag wird von der „Golfer-Perspektive" zu der Stelle umgeschaltet, an der die Kugel einschlägt (oben + rechts).**

**So etwas nennt man Künstlerpech: Wenige Millimeter neben dem Abgrund kommt der Ball zum Liegen (unten).**




nik dreschen, hört man Äste knacken und das Laub rascheln.

## Kaffeepause

Während Links 386 Pro einen Baum nach dem anderen „pflanzt" und so sukzessive die Landschaft aufbaut, wird bei PGA Tour Golf 486 stets das komplette Bild geladen. Dieser zeitraubende Vorgang (30-80 Sekunden je Hole, 2-3 Sekunden pro Ansicht) wird durch Einblendungen von unverzichtbaren Ratschlägen („Achten Sie darauf, daß Sie den Ball nicht ins Wasser schlagen!") geschickt kaschiert. Minimale Performance-Zuwächse erreicht man durch das Ausschalten einzelner Details, wobei nacheinander ganze Wälder wegrationalisiert werden. Aber gerade diese liebevollen Kleinigkeiten sind es, die das Golf-Erlebnis perfekt machen: Der Ball hinterläßt beim Rollen über den Sand eine feine Spur, in den Seen schaukeln sanft kleine Wellen und bei einem etwas zu kräftigen Schlag haut es ganze Grasklumpen aus dem Rasen.

## Lohnt sich der Umstieg?

Wer sich Links 386 Pro samt der Zusatzdisketten angeschafft hat, ist inzwischen ein

## Hoch im Kurs




Standardmäßig bietet Links 386 Pro nur einen einzigen Kurs - auf die Dauer eine ziemlich eintönige Angelegenheit. Inzwischen gibt es von Access eine reichhaltige Auswahl an Zusatzplätzen, die mit jeweils 70,- DM das Portemonnaie belasten. PGA Tour Golf 486 offeriert gar drei 18-Loch-Parcours - in weiser Voraussicht, da es laut Hersteller keinerlei Erweiterungsdisketten geben wird.

### Summerlin - Las Vegas, Nevada




Bedingt durch das Klima (die Hochburg der einarmigen Banditen liegt mitten in der Wüste) gibt es kaum Wasserflächen, dafür aber Sandbunker und Felsengärten in rauhen Mengen.

### *Sowgrass - Ponte Vedra, Florida*




Der Kurs erhält seinen Charme durch das atemberaubende Szenario (Palmen und viel Grün). Eine Herausforderung für sich sind die vielen kleinen Teiche und Flüßchen, die sich durch das Gelände schlängeln.

### *River Highlands - Cromwell, Connecticut*




Dichte Mischwälder, schmale Fairways und tückische Bunker lassen den Anfänger verzweifeln und den Fortgeschrittenen aufhorchen. Ein landschaftlich sehr reizvoller Kurs, der es in sich hat!

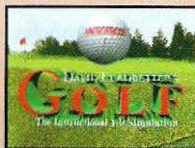
kleines Vermögen losgeworden und wird wohl kaum auf den neuen Trendsetter umsatteln. Denn sooo riesig sind die Unterschiede nicht. PGA Tour Golf 486 stellt aber eine enorm starke Alternative für Leute dar, die bislang noch keine Golfsimulation ihr eigen nennen. Einsteiger stehen nun vor der Wahl: Entweder das bewährte Links 386 Pro mit der schier unglaublichen Optionsvielfalt oder das elegante High-Tech-Golf, das grafisch neue Maßstäbe setzt. Tip: beide ausgiebig probespielen!

**Petra Maueröder** ■

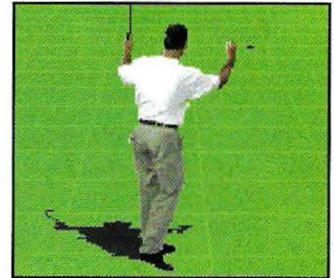
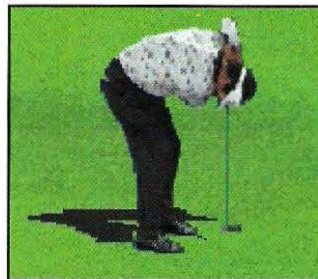
## Sieg nach Punkten?

Um Ihnen die Kaufentscheidung zu erleichtern, haben wir die drei prominentesten PC-Golfsimulationen miteinander verglichen. Die Angaben für Links 386 Pro entsprechen im übrigen dem Windows-Pendant MS-Golf, das bis auf wenige Details mit dem Access-Programm identisch ist. Wie immer gilt: Je mehr Punkte (10 = Optimum), desto besser. Sie müssen bestimmen, auf welche Kriterien Sie Wert legen.




| | PGA 486 | Links 386Pro | David Leadbetter's Golf |
|---|---|---|---|
| ***Grafik*** | | | |
| Detailreichtum | 10 | 8 | 2 |
| Grafikqualität | 10 | 7 | 4 |
| Animationen | 10 | 9 | 3 |
| Tempo des Bildaufbaus | 10 | 5 | 9 |
| Ladegeschwindigkeit | 5 | 9 | 9 |
| ***Handling*** | | | |
| Einsteigerfreundlichkeit | 9 | 7 | 6 |
| Benutzeroberfläche | 9 | 8 | 5 |
| Grundausstattung | 7 | 4 | 8 |
| Erweiterungsfähigkeit | 0 | 10 | 0 |
| Steuerung | 8 | 8 | 5 |
| Netzwerk-Modem | 0 | 8 | 8 |
| Statistiken | 9 | 10 | 4 |
| ***Sound*** | | | |
| Geräuschkulisse (Umfang) | 7 | 8 | 3 |
| Geräuschkulisse (Qualität) | 9 | 7 | 2 |
| Musik (Umfang) | 6 | 1 | 3 |
| Musik (Qualität) | 7 | 4 | 4 |
| Sprachausgabe (Umfang) | 5 | 8 | 0 |
| Sprachausgabe (Qualität) | 8 | 8 | 0 |
| Gesamt | 129 | 129 | 75 |


**Die Schande des einen Golfers ist die ungetrübte Schadenfreude der anderen: Freud' und Leid liegen bei PGA Tour Golf 486 oft nahe beieinander.**

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 586 er | AdLib |
| RAM 4 MB | SoundBlaster |
| HD 0MB | Roland |
| CD 234MB | General Midi |
| MEM 580 KB | Audio |

**CD-ADVANTAGE**
**gut**

## RANKING




**PREIS lt. Hersteller**
**ca. DM 120,-**

**HERSTELLER**
**Electronic Arts**

## Statement



Bin ich übersensibilisiert, oder sind Wartezeiten von über einer Minute heutzutage normal? Die Sportsfreunde von EA haben es tatsächlich fertiggebracht, eine Golfsimulation auf die Beine zu stellen, die zum Laden des nächsten Holes länger braucht als ein durchschnittlicher Spieler zum Schlagen bzw. Putten. Allerdings gibt es für PC-Golfer mit hochgezüchteter Hardware (ab 486 DX2/66 und Double Speed-Laufwerk) angesichts der drei phänomenalen Plätze und der traumhaften Grafik zur Zeit keine Alternative.

## Quotes



PGA Tour Golf 486 hat alles, was ein Spiel braucht: brillante Grafik, sehr guten Sound und ein einfaches, aber nicht langweiliges Gameplay. Für mich das zur Zeit beste Golfspiel.



Naja - mal wieder ein Golfspiel mit brillanter Grafik, neuen Plätzen und sogar einigen Innovationen. Ich frage mich, ob die Welt überhaupt noch ein weiteres SVGA-Golfspiel braucht?



PGA ist in allen Bereichen einen winzigen Hauch besser als die aktuelle Konkurrenz - nur die Wartezeiten sind noch länger. Und derart spektakulär ist das Spiel nun auch nicht, daß sich das lohnen würde.

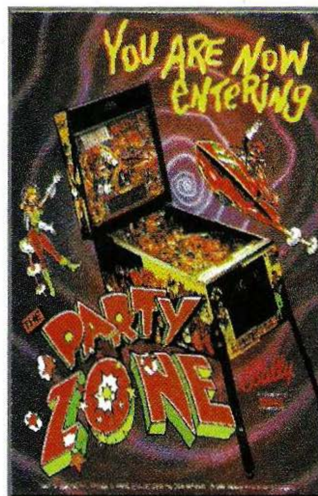


Auf die Sportspielabteilung bei E.A. ist Verlaß. Nachdem NHL Hockey und FIFA Soccer von meinem PC nicht mehr wegzudenken sind, kündigt sich mit PGA486 der nächste Stammkunde für meinen Blechkameraden an.

## Pinball Dreams Deluxe

# Tabula Rasa

**Auf der ECTS in London wurde der Nachfolger zu Pinball Dreams und Pinball Fantasies bereits in einer spielbaren Version vorgestellt und ließ - wie zu erwarten war - auch weiter keine großen Unterschiede zu den beiden anderen Versionen erkennen. Deshalb ist es sicher noch auf absehbare Zeit sinnvoll, auch die beiden alten Flippersimulationen im Auge zu behalten. Von Pinball Dreams gibt es auch tatsächlich eine interessante Neuigkeit zu vermelden.**







Zusammen mit der Data Disc Pinball Dreams 2 wurden die Originaltische auf SuperVGA aufgemöbelt und als Pinball Dreams Deluxe etikettiert. Anders als so manch anderer Hersteller, haben sich die Programmierer tatsächlich Gedanken gemacht, wie die CD-ROM gegenüber den beiden Diskettenversionen qualitativ aufgewertet werden könnte. Was direkt und zuerst ins Auge sticht, ist freilich die neue SuperVGA-Option mit 640 x 480 Bildpunkten - die insgesamt acht Tische rollen jetzt genauso detailliert und smooth über den Bildschirm wie vor kurzem schon Pinball Fantasies und Epic Pinball. Auch am Sound




Jetzt auch in Super VGA: Alle acht Flippertische aus Pinball Dreams und Pinball Dreams 2 gleiten jetzt in höherer Auflösung am Bildschirm auf und ab.

wurde weiter gefeilt, dieser tönt jetzt in Stereo und CD-Qualität aus den Lautsprechern, wobei bei hertzschwachen Rechnern allerdings einige Einschnitte gemacht werden müssen. Wer sich neben den elektronischen PC-Flippern auch für die mechanischen Originale aus der Spielhalle interessiert, kann sich darüber hinaus über die Historie der Flipper informieren. Die bekanntesten Flipperautomaten von Herstellern wie Bally, Data East, Stern und anderen wer-




den in einem eigenständigen Programm mit Bildmaterial und kurzen Texten vorgestellt. Für den ganz normalen PC-Flipperer macht dieses Gimmick sicherlich keinen großen Sinn, für die rund DM 100,- erhält er aber zwei technisch ausgereifte Verkaufsversionen, bei denen sich der Spieler auch nicht mehr mit dem berüchtigten 21 st Century-Kopierschutz herumschlagen muß.

**Thomas Borovskis** ■

## SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 1 MB | SoundBlaster |
| HD 0,5MB | Roland |
| CD 60MB | General Midi |
| MEM 570 KB | Audio |

**CD-ADVANTAGE**
gut

## RANKING

**Flipperspiel**

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 83% | 80% | 71% | 82% |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 110,-

**HERSTELLER**
21st Century

NHL Hockey ´95

# Fire and Ice

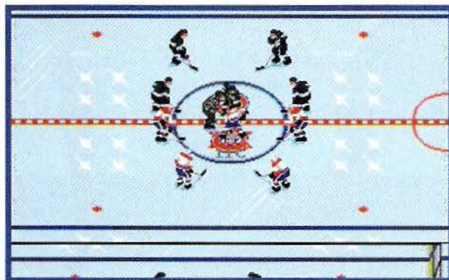
**Seit gut einem Jahr schlittern die Profis der NHL nun schon auf unseren Festplatten umher. Für Electronic Arts ist es also höchste Zeit, endlich das zweite Drittel einzuläuten.**

Für viele ist es das beste Sportspiel auf dem PC. Die Rede ist natürlich vom EA-Knüller NHL Hockey. Die Atmosphäre und die tolle Spielbarkeit ließen im vergangenen Jahr jede Menge PC-Spieler auf den digitalen Puck kommen. Doch den Sportspezialisten von Electronic Arts reicht ein solch durchschlagender Erfolg noch nicht aus. Deshalb erscheint nun die Nachfolgerversion, NHL Hockey ´95, speziell für CD-ROM-Besitzer.
Wie die Jahreszahl im Titel des Spiels schon suggeriert, wurden natürlich die Spielernamen der neuen Saison wieder aktualisiert, damit der Spieler sein Team in Original-Aufstellung auf das Eis schicken kann.

## Nice and Slow

Gleich nach dem Start bemerkt man, daß die Musik und der Sound nochmals kräftig aufpoliert wurden. Die Audiountermalung wird dabei zwar nicht direkt von der CD geliefert, trotzdem ist zwischen der alten und neuen Version ein Unterschied wie Tag und Nacht zu verzeichnen. Hauptsächlich verbessert wurden aber die Menü- und Statistikansichten. Wo bei der Diskettenfassung noch klobige VGA-Kommentatoren aus dem Monitor grinsten, präsentieren sich jetzt fotorealistische Sprecher in gestochen scharfen 640x480 Bildpunkten. Als besonderes CD-ROM-Goodie bekommt man außerdem noch eine Video-Auswahl an spektakulären Szenen aus der vergangenen Saison.
Der Action-Teil des Spiels wird wie bisher in Standard-VGA dargestellt. Eine Entscheidung, die dem ohnehin schon etwas holprigen Scrolling sicherlich nur entgegenkommt. Denn im Super VGA-Modus wäre NHL Hockey zwar wunderhübsch anzuschauen, aber gerade der Reiz des schnellsten Mannschaftssports der Welt würde dabei bestimmt dahinschmelzen. Apropos langsam: CD-ROM-Besitzer erwerben mit dieser neuen Version leider nicht nur Vorteile, denn durch die schlappe Datenübertragung des CD-Laufwerks dauert das Nachladen im Vergleich zur ursprünglichen Version endlos lange. Ob die schöneren Pausen- und Menüscreens diesen Geduldsakt wirklich rechtfertigen, wage ich zu bezweifeln.

**Thomas Brenner** ■






**Am Spielgeschehen selbst wurden keine grafischen Änderungen vorgenommen. Der Sound wurde allerdings nochmals verbessert.**



**NHL ´95 spielt sich wie sein sagenhafter Vorgänger. Hier großartige Veränderungen vorzunehmen, hätte auch wenig Sinn gemacht.**




**Die Pixel-Kommentatoren der Disketten-Version gehören der Vergangenheit an. Bei NHL ´95 werden solche Zwischenbilder in feinster SVGA-Auflösung präsentiert.**

### SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Tastatur |
| VGA | Maus |
| SVGA | Joystick |
| 386 er | EMS |
| 486 er | AdLib |
| RAM 2 MB | SoundBlaster |
| HD 8 MB | Roland |
| CD 130 MB | General Midi |
| MEM 580 KB | Audio |

**CD-ADVANTAGE**
ausreichend

### RANKING

**Sportspiel**

| Grafik | Sound | Handling | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| 85% | 78% | 85% | 88% |

**PREIS lt. Hersteller**
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**
Electronic Arts

World Cup USA ´94

# Schlußlicht

**U.S. Gold tobt im (Nach-)WM-Taumel. Hat denn eine Version der World Cup-Fußballkrücke noch nicht gereicht?**

Wer gedacht hat, der WM-Spuk findet mit Planet Football sein Ende, hat die Rechnung ohne U.S. Gold gemacht. Denn um den Verkaufsschnitt aufzupäppeln, schrecken die Lizenz-Abonnenten auch nicht vor einer CD-ROM-Fassung ihres Abstiegskandidaten World Cup USA ´94 zurück.
Geändert wurde am Spiel selbst natürlich nichts. Dafür hat man sich ein wenig „Drumherum" ausgedacht, um die Käufer scharenweise anzulocken. Die Rede ist von „Fully Rendered Introduction Sequences" und zwei Audio-Tracks. Für Fans der Gruppe Scorpions werden die beiden Stücke No Pain No Gain und Under the Same Sun in der Spezial-World Cup-Version sicher ein echter Ohrenschmaus sein. Doch davon muß man auch sehr lange zehren, denn wenn man sich danach dem angepriesenen Intro widmet, heißt es Ohren zu und Mund auf! Kein einziger Ton ist während der absolut überflüssigen Grafikshow zu vernehmen. Einmal anschauen, dann nie wieder; so viel zu den Neuerungen.
Wie eingangs erwähnt, wurde das Spiel 1:1 von der ursprünglichen Version übernommen. Gespielt wird von der Festplatte aus, die CD muß also nur bei der Installation im Laufwerk liegen. Anders hätte man wohl auch leichte Probleme bekommen, oder haben Sie 602K freien Hauptspeicher mit geladenen CD-ROM-Treibern, aber ohne Speichermanager (EMM386)?

**Thomas Brenner** ■



**Der Vorspann der CD-ROM-Version präsentiert sich tonlos. Warum?!**



## SPECS & TECS

| | | | |
|---|---|---|---|
| | EGA | Tastatur | ● |
| ● | VGA | Maus | |
| | SVGA | Joystick | ● |
| | 286 er | EMS | |
| | 386 er | AdLib | ● |
| RAM | 2 MB | SoundBlaster | ● |
| HD | 10MB | Roland | ● |
| CD | 150MB | General Midi | ● |
| MEM | 602 KB | Audio | ● |

**CD-ADVANTAGE**
**mangelhaft**

## RANKING



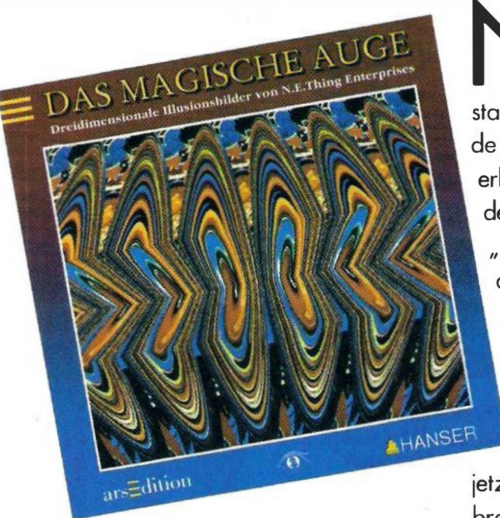

**PREIS lt. Hersteller**
**ca. DM 100,-**
**HERSTELLER**
**U.S. Gold**



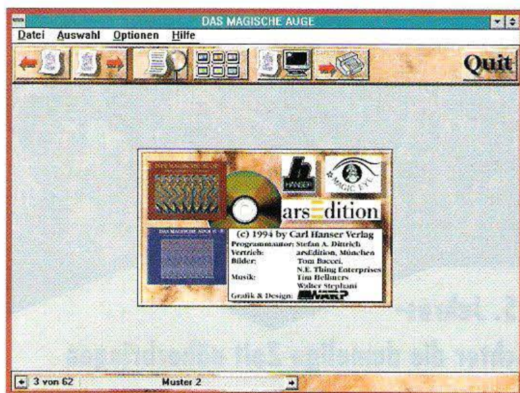
## Das Magische Auge

# A Kind of Magic

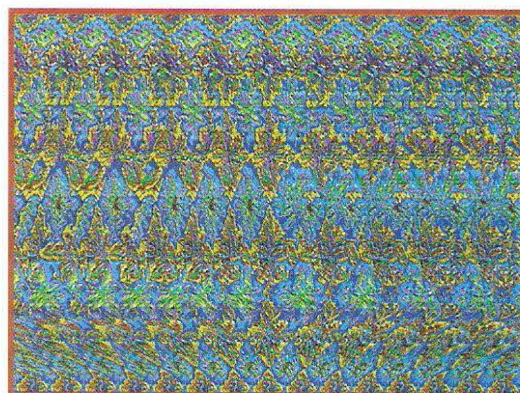
**Aus einem scheinbar sinnlosen Gewirr von Formen und Farben wird plötzlich ein dreidimensionales Bild. Das Geheimnis hinter dieser neuen Modewelle nennt sich Stereographie.**




Nur wer „richtig" durch die farbenprächtigen Grafiken „hindurchstarrt", kann darin Gegenstände plastisch und ohne 3D-Brille erkennen. Der Herausgeber der erfolgreichen Buchreihe „Das magische Auge", arsEdition, weitet sein Programm jetzt auch auf den Multimedia-Bereich aus. Die 3D-Bilder, die man bis jetzt in den drei Büchern bestaunen konnte, wurden jetzt auf eine CD-ROM gebrannt und können am heimischen Monitor betrachtet werden. Außerdem wird zeitgleich ein VHS-Video mit über 100 Stereogrammen und Animationen auf den Markt gebracht. Die CD-ROM „Das Magische Auge" enthält alle Bilder aus den ersten beiden Bänden der Buchreihe in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x 768 Bildpunkte. Die mitgelieferte Zugriffssoftware läuft unter Windows und hat neben dem bloßen Betrachten der Bilder noch zahlreiche weitere Features. So kann sich der Benutzer während der Sitzung mit meditativer Musik berieseln lassen oder mit der Druck-Option die Bilder in Postergröße auf Papier bringen. Weiterhin unterstützt das Programm den ungeübten Anwender mit der Einblendung von Seh-Hilfslinien - wer will, kann sich die magischen Bilder sogar in den Windows-Hintergrund einbinden lassen oder die Screensaver-Option benutzen. Erhältlich sind die CD-ROM (ISBN-Nr. 3-7607-1132-4) und die Videokassette (ISBN-Nr. 3-7607-1131-6) im Buchhandel und im Computerfachhandel zum Preis von DM 49,80 bzw. DM 39,95.




Die Stereogramme wirken natürlich erst richtig, wenn Sie in der richtigen Größe vorliegen. Die arsEdition CD-ROM enthält deshalb auch eine Option, mit deren Hilfe sich die Bilder auch mit DIN A4-Druckern auf große Formate, wie DIN A3 bringen lassen. Ein Menüprogramm unter Windows ermöglicht die einfache Handhabung.



# ACHTUNG GEWINNSPIEL!

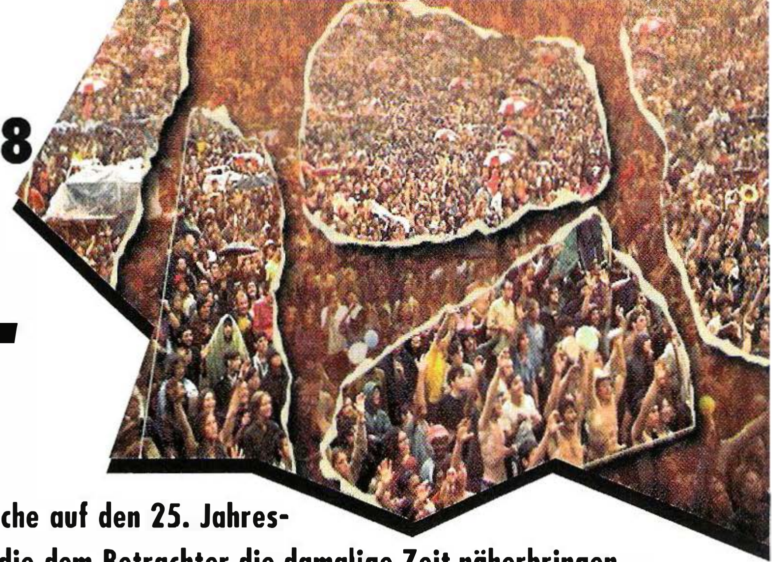
In Zusammenarbeit mit dem Verlag arsEdition verlost die PC Games interessante Preise unter ihren Lesern. Wer gerne mitmachen und gewinnen möchte, muß lediglich eine Postkarte an die untenstehende Adresse schicken.

Zu gewinnen gibt es

- 10 x DIE CD-ROM „DAS MAGISCHE AUGE“
- 5 x DAS VIDEO „DAS MAGISCHE AUGE“
- SOWIE 5 x EIN EXEMPLAR AUS DER GLEICHNAMIGEN BUCHREIHE.

Der Einsendeschluß ist der 9. November 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COMPUTEC VERLAG GMBH & CO. KG • REDAKTION PC GAMES • KENNWORT: DAS MAGISCHE AUGE
ISARSTR. 32-34 • 90451 NÜRNBERG



## Woodstock - 3 Days of Peace & Music

# Bewußtseins-erweiternd?

**Mit einiger Verspätung reagiert auch die Softwarebranche auf den 25. Jahrestag von Woodstock. Time Warner präsentiert eine CD, die dem Betrachter die damalige Zeit näherbringen möchte - ohne erhobenen Zeigefinger und ohne sich selbst allzu ernst zu nehmen.**




**Informativ: einige Zeitungsartikel wurden eingescant.**






**256 Farben ganz ohne LSD: Farbverläufe und Bewegungen zum Takt der Musik.**

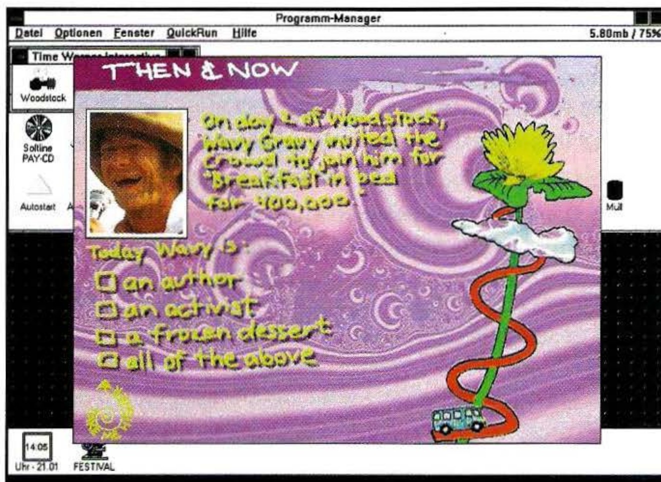
In erster Linie beschäftigt sich die CD mit der Musik und den Interpreten des ersten Woodstock-Festivals. Aber auch die Menschen und das Lebensgefühl werden angeleuchtet, sogar ein „Then & Now"-Spiel ist auf der CD enthalten.
Insgesamt finden sich lediglich acht komplette Musikstücke auf der CD, und diese keineswegs im Audioformat, sondern als Quicktime-Video. Sogar auf schnellen Rechnern mit Double Speed-Laufwerken kommen diese „audiovisuellen Erlebnisse" arg ins Stocken. Dank einer fehlerbehafteten Programmierung brechen die Videos regelmäßig ab. Immerhin wird ein hardwareschonender Mitsing-Modus geboten, bei dem die Texte auf dem Bildschirm erscheinen. Alternativ lassen sich auch farbenprächtige Bilder erstellen - aufgrund der unsäglichen Bedienung kommt man jedoch wohl nur unter erheblichem Drogeneinfluß in den vollen Genuß dieses Programmteils.

## Geschichtsstunde

Andere Bereiche der CD, wie z.B. Backstage, Time & Place oder People beschäftigen sich auf teils ernsthafte Weise mit den Festivalbesuchern oder der eher persönlichen Seite der Musiker. Artikel großer Zeitungen finden sich ebenso wie umfangreiche Diashows zu Festival, Besuchern und Interpreten. Themen wie Vietnam und Rassismus werden dabei nicht ausgespart, wohl aber das Drogenproblem der damaligen Gesellschaft.

Die Woodstock-CD versteht sich keineswegs als ernsthaftes Geschichtslexikon, auch das Frage- und Antwortspiel „Then & Now" behandelt keine Themen, über die man Bescheid wissen könnte. Trotzdem ist Woodstock - 3 Days of Peace & Music ein durchaus interessantes Stück Software, das eigentlich nur an der Quicktime-Architektur krankt. Auch die geringe Anzahl der Musikstücke ist nicht eben beglückend.

**Harald Wagner**




**Das Frage- und Antwortspiel setzt sich nicht eben ernsthaft mit dem Festival auseinander.**




### SPECS & TECS

| | | |
|---|---|---|
| | EGA | Tastatur |
| | VGA | Maus |
| | SVGA | Joystick |
| | 486 er | EMS |
| | 486 er | AdLib |
| RAM | 8 MB | SoundBlaster |
| HD | 5 MB | Roland |
| CD | 580 MB | General Midi |
| MEM | 560 KB | Audio |

**CD-ADVANTAGE**
**gut**

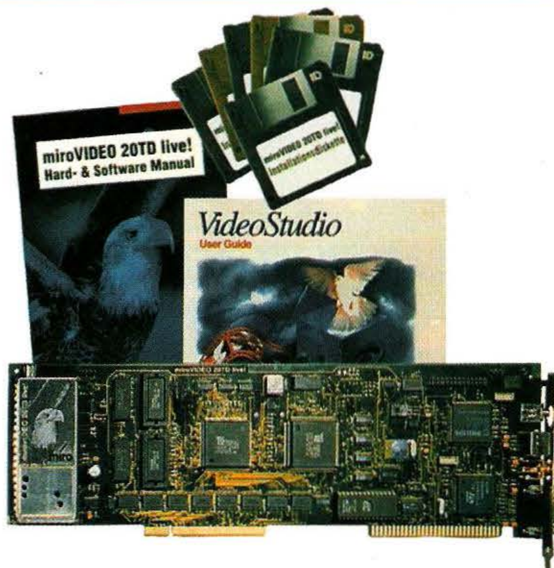
# Dexxa Cordless ControlPad

## Gamepad mit Infrarot-Übertragung

Wenn Sie sich beim Spielen durch das Joystick-Kabel in Ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt fühlen, hilft das Cordless ControlPad von Dexxa: Per Infrarot-Technik übermittelt das mit zwei kleinen Batterien bestückte Gamepad die Bewegungen an den Empfänger, der einfach an den Joystickport des PC angeschlossen wird. Neben den üblichen Feuerknöpfen bietet das Cordless ControlPad zwei Turbo-Feuerknöpfe zum besonders schnellen Schießen. Zum Preis von DM 59,- ist dieses neue Gamepad bei Pilot Computer erhältlich, eine Version mit Kabel kostet nur noch DM 29,95.



**Info:** Pilot Computer, Bötzinger Straße 60, 79111 Freiburg, Telefon (0761) 47804-0




# miroVIDEO 20 TD

## Fernsehen live am PC

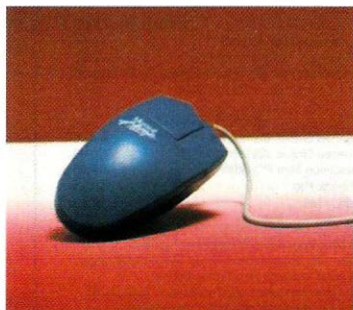
Eine universelle Videokarte präsentiert Grafikkarten-Spezialist Miro auf der Photokina. Die miroVIDEO 20 TD integriert alle im Bereich Digital Video relevanten Funktionen auf einer Karte: Zunächst einmal bietet das Produkt eine vollwertige Grafikkarte auf Basis des Tseng ET4000W32p mit 2 MByte Bildspeicher. Über einen eigenen Tuner kann direkt ein herkömmliches Kabelsignal eingespeist werden, das mit Hilfe des neuen Videoprozessors Viper von Tseng Labs digital in das normale Computerbild eingeblendet wird. Ein solches Signal oder ein direkt eingespeistes VHS-oder SVHS-Signal kann auch digitalisiert, in Echtzeit komprimiert und als AVI-Datei auf die Platte gespeichert werden. Beim Abspielen von AVI-Filmen unterstützt die Hardware der miroVIDEO 20 TD das Zoomen auf volle Bildschirmgröße mit automatischer Verfeinerung der Auflösung. Im Lieferumfang enthalten sind unter anderem das Videoschnittprogramm VideoStudio und die Bildbearbeitungssoftware iPhoto plus. Ab Ende September soll die Karte als PCI- oder Local-Bus-Variante für unter DM 1.000,- zu haben sein. Ein MPEG-Decoder wird sich später einfach nachrüsten lassen.

**Info:** Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Telefon (0531) 2113-100

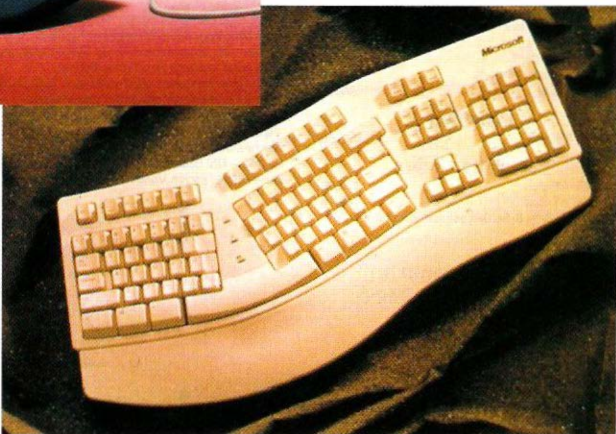
# MS Natural Keyboard und Home Mouse

## Neue Tastatur und Maus von Microsoft

Mäuse und Soundkarten - darauf beschränkte sich bisher das Hardware-Angebot des Software-Giganten Microsoft. Nun will Bill Gates auch ins Tastaturgeschäft einsteigen. Das Besondere am Microsoft Natural Keyboard: Durch spezielle Tasten, mit denen sich unter anderem der Taskmanager aufrufen läßt, soll sich die Tastatur besonders für den Einsatz in Verbindung mit Windows und Chicago eignen. Außerdem soll Microsofts Tastatur-Debut auch noch besonders ergonomisch sein und damit dem in den USA besonders gefürchteten RSI, einer Überbeanspruchung der Handgelenke durch langes Arbeiten am PC, vorbeugen. In Deutschland wird das Microsoft Natural Keyboard ab Oktober zum Preis von ca. DM 170,- im Fachhandel erhältlich sein.



Angekündigt wurde auch eine neue Maus speziell für den Heimanwender. Auf ersten Fotos ist zu erkennen, daß die Maus keinesfalls mausgrau, sondern blaugrau gestylt ist. Etwas verspielt, aber der Funktionalität nicht abträglich sind die Maustasten, die in der Form einem Haus ähneln. Auch die mitgelieferte Treibersoftware ist ungewöhnlich: Eine Special-Effects-Option erlaubt es, dem Mauscursor die ungewöhnlichsten Formen zuzuordnen oder ihn gar zu animieren. Außerdem lassen sich Größe und Farbe frei wählen, was gerade für Kinder eine sinnvolle Sache ist. Für rund DM 70,- dürfte die Maus bei Erscheinen dieser Ausgabe schon im Handel sein.




**Info:** Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Telefon (089) 3176-0

# Windows 4.0

## Chicago erst in 1995

Der Beta-Test des Windows-Nachfolgers Chicago ist in vollem Gange. Dennoch hat Microsoft mittlerweile offiziell zugegeben, daß erst im Frühjahr 1995 mit der Auslieferung der endgültigen englischen Version zu rechnen ist. Derweilen steht die nächste Etappe Ende Oktober ins Haus: Für diesen Zeitpunkt wird mit dem Erscheinen der nächsten Beta-Release mit der Bezeichnung M6.2 gerechnet. Dort sollen dann bisher noch nicht implementierte Features wie die Fax-Unterstützung und ein intelligenter Papierkorb realisiert sein.

**Info:** Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Telefon (089) 3176-0



# Roland Keyboard PC-200 MKII

## Bei Escom spielt die Musik

Nach der Sound Canvas hat Escom jetzt ein weiteres Produkt des Musik-Spezialisten Roland ins Programm aufgenommen: das Masterkeyboard PC-200 MKII. Wer bereits einen mit Soundkarte bestückten PC besitzt und selbst Musik aufnehmen möchte, bekommt für DM 699,- ein qualitativ hochwertiges Keyboard. Das PC-200 verfügt über eine Anschlagsdynamik und einen Bender-/Modulations-Hebel für Effekte wie Vibrato und Tremolo. Die 49 Tasten bieten einen Tonumfang von vier Oktaven, der mit einem Tastendruck um jeweils eine Oktave nach oben oder unten verschoben werden kann. Im Lieferumfang enthalten sind die MIDI-Interface-Karte PC-1 von Steinberg sowie der 16-Spur-Sequencer Cubase-Lite.

**Info:** Escom AG, Tiergartenstraße 9, 64646 Heppenheim, Telefon (06252) 709-0

# Highscreen Indus 486DX2-80

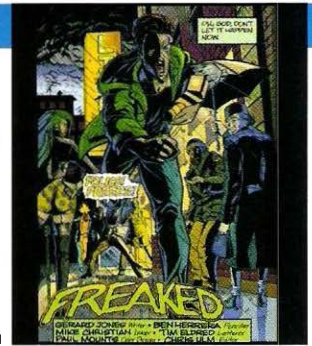
## Vobis gibt Gas

Zeitgleich mit der Vorstellung des neuen AMD-Prozessors DXL2-80 präsentiert Vobis den ersten PC mit dem neuen Prozessor. Mit 80 MHz Prozessor- und 40 MHz Bustakt bietet die neue Maschine rund 20% mehr Leistung als ein DX2/66-System. Dabei ist der Indus 486DXL2-80 mit einem Preis ab DM 2.500,- gleichzeitig deutlich preiswerter als PCs der DX4-Klasse.

**Info:** Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Telefon (02405) 444-0

# Kurzmeldungen

IBM, Compaq und Konsorten verkaufen in den USA zwar die meisten PCs, die meisten **Pentium-PCs** verkauft jedoch Gateway 2000. Nach Ansicht der Marktforscher liegt das an der schnellen Reaktionsfähigkeit und den interessanten Preisen des Direktanbieters. Gute Aussichten - will doch Gateway in Kürze auch in Deutschland aktiv werden. ••• Derweil kämpft Intel noch immer mit **Problemen beim Pentium:** Zum einen gab es wiederholt Meldungen von Hitzeproblemen mit dem 66MHz-Pentium respektive entsprechenden Motherboards. Nicht zuletzt deswegen dürfte Intel noch in diesem Jahr Pentiums mit 75 MHz auf den Markt bringen, die auf der neuen 3,3-Volt-Technologie basieren und weit weniger Hitze entwickeln. Ein anderer Grund ist sicher auch, daß der 66MHz-Pentium im Vergleich zum 486DX4 mit 100 MHz in vielen Tests ziemlich alt aussieht. Damit die Hersteller nicht auf diesen alten Pentiums sitzen bleiben und der Markt endlich etwas in Schwung kommt, bezahlt Intel jetzt sogar die Anzeigen der PC-Hersteller für Pentium-PCs - das ist kein Witz! ••• Megastores, Computer- und Elektronikgeschäfte der Superlative gibt es mittlerweile auch in Deutschland. In den USA ist man aber wieder einmal einen Schritt weiter: Dort entsteht gerade der erste **Gigastore**. Betreiber Tandy will auf den fast 20.000 Quadratmetern des ersten von acht Einkaufs-Tempeln mit Namen „Incredible Universe" im Jahr 80 Millionen Dollar umsetzen. ••• Neues aus der Rubrik „Wer`s braucht": Nach der Bibel ist nun auch der **Koran** auf CD-ROM zu haben. Für umgerechnet rund DM 100,- bietet eine bulgarische Firma ein Set von vier CDs mit dem Koran in Englisch, Deutsch oder Französisch an. ••• Der Film zum Buch, das Buch zum Film, die CD-ROM zum Film - alles schon dagewesen. Doch jetzt gibt`s das Buch zur CD-ROM: Gleich drei Bücher will ein amerikanischer Verlag zum Kultspiel **Myst** auf den Markt bringen. Der erste Titel soll allerdings erst Ende 1995 erscheinen - zeitgleich mit dem geplanten Myst II. ••• Vor kurzem hatten wir einen erneuten **Preiskampf** auf dem PC-Markt vorausgesagt. Den ersten Schlag hat Compaq im August mit deutlichen Preissenkungen bei allen wichtigen Produktlinien geführt. Nur wenige Tage später reagierte IBM mit der Ankündigung, die Preise sofort um bis zu 27% zu reduzieren. Andere Hersteller, besonders im High-End-Bereich, dürften in Kürze nachziehen. ••• Amerikanische Computer-Freaks ernähren sich von Cola und Pizza. Wen wundert es da, daß Pizza Hut nun eine Möglichkeit geschaffen hat, **Pizza via Internet** zu ordern. Zunächst mal als Pilotprojekt auf Santa Cruz in Kalifornien begrenzt, könnte das PizzaNet schon bald der Standard zum Ordern der Mafiatorte sein. Vielleicht mag sich sogar Fast-Food- und Internet-Fan Bill Clinton für PizzaNet begeistern?! ••• Was hat **SyQuest mit M.A.D.** zu tun? Ganz einfach: Der Wechselplatten-Hersteller hat die Rechte erworben, M.A.D.-Figur Alfred E. Neumann in den USA für eine Werbekampagne einspannen zu dürfen. In ganzseitigen Anzeigen will man nicht nur den „Eye-Catcher-Effect" ausnutzen, sondern auch eine Message rüberbringen, wie es auf Neudeutsch heißt: Wer ein sicheres Backup-Medium wie die SyQuest-Laufwerke nutzt, kann getrost so ruhig in die Zukunft schauen wie der ewige Optimist Alfred E. Neumann („What - Me Worry?" - „Was, ich und Angst haben?"). •••



# Autos 94

## Datenbank für PS-Fanatiker



Auf der Suche nach einem neuen fahrbaren Untersatz? Vielleicht hilft dieser Autokatalog mit Bildern und technischen Daten für Serien-Personenwagen. Mager sieht´s leider bei Sportwagen aus. So findet man z. B. kein Wort über Ferrari und Lotus. Überhaupt liegt der Schwerpunkt bei deutschen Autos: Daten von Opel oder VW sind bis ins letzte Modell aufgeführt, während zum Beispiel über das neue Fiat Coupé nur sehr spärliche Daten vorhanden sind. Ganz nett ist noch die Suche nach einem bestimmten Wagentyp unter Angabe von Kriterien wie Preis, Verbrauch, Leistung und Ausstattung. Insgesamt also eine nette Idee, die leider mit nur unvollständigem Datenmaterial umgesetzt wurde, dafür mit DM 59,- aber immerhin noch bezahlbar ausgefallen ist.

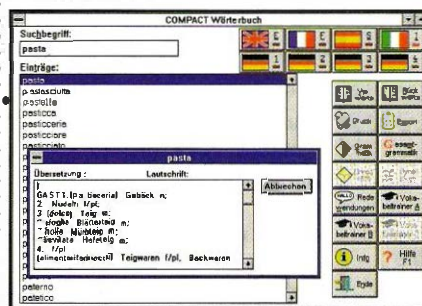
Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

# CD-Romix! Freex #1

## Ein Comic auf CD

Die bekannte Comic-Serie Freex aus Amerika (für Insider: von der Story her ähnlich wie "Die Fantastischen Vier") wurde digitalisiert und mit Soundeffekten versehen auf CD gepreßt. Die Comics aus CD-Romix laufen unter DOS und bieten hochauflösende SVGA-Grafiken. Der eigentliche Hammer aber ist die professionelle Vertonung mit Erzählern, ein fetziger Soundtrack und Spezialeffekte sowie einfache Animationen, wodurch der Comic fast schon einem Zeichentrickfilm gleicht. Dabei ist die Realisierung wirklich geschmackvoll ausgefallen: Erstklassige Grafiken, professioneller Sound, der in Form von Audio-Tracks auf der CD in bester Qualität vorliegt sowie eine spannende Story. Der Haken diesmal: nicht der Preis - die DM 34,95 gehen noch in Ordnung - , sondern die Tatsache, daß die Story bereits nach wenigen Minuten zu Ende ist. Fortsetzung folgt in Freex #2.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0



# Compact Wörterbuch

## Vier Fremdsprachen auf CD

Nix comprende? Null kapito? Only understand railway station? Damit Sie nicht immer nur Bahnhof verstehen, bietet NBG ein elektronisches Wörterbuch auf CD, das über 150.000 Stichwörter in den Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch beinhaltet. Weiterhin enthalten sind Redewendungen und Anwendungsbeispiele, Wissenswertes über die Grammatik, sinnverwandte Wörter sowie Lautschrift zur korrekten Aussprache. Die Software läuft unter Windows, erlaubt einen überraschend schnellen Zugriff auf die Daten und umfaßt zu jeder Sprache die wichtigsten Wörter, ohne jedoch auf Spezialbegriffe einzugehen. Für nur DM 39,95 eignet sich die CD ideal für Schüler, Fortgeschrittene dagegen sollten doch besser zu einem umfassenden Wörterbuch herkömmlicher Form greifen.

Info: NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

# Blaster! II

## Action total

Der Shareware-Profi TopWare ist immer für eine Überraschung gut: Nachdem die erfolgreiche Spielesammlung Blaster! sogar als Mini-CD im 8-cm-Format erschienen ist, kommt jetzt mit Blaster! II eine aktualisierte Neuauflage zum Preis von nur DM 9,95 auf den Markt. Langweiler wie Patience oder Mühle finden sich auf dieser Spiele-CD glücklicherweise nicht: Hier sind 50 beinharte Action-Spiele für DOS enthalten, darunter Raptor 1.1, Blake Stone 2.1, Corridor 7, Duke Nukem II, Hocus Pocus und Astrofire 1.05.

Info: TopWare PD-Service, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1267330



# Multimedia Strauss

## Vorsicht Kunst - Microsofts neueste Musik-CD

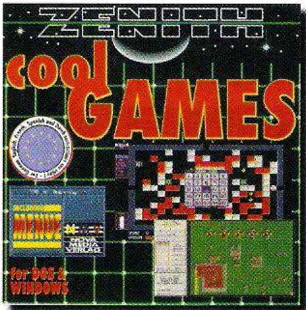


Drei bekannte Werke von Richard Strauss - sicher einer der bedeutendsten Komponisten in diesem Jahrhundert - werden auf dieser CD in Bild und Ton vorgestellt. Auch Kunst- und Kulturbanausen, die schwedischen Kommerz-Pop oder "Industrielärm" für State of the Art halten, werden an Multimedia Strauss ihre Freude haben. Schritt für Schritt werden Werke wie Till Eulenspiegel oder Don Juan erläutert und die eingesetzten Instrumente vorgestellt. Wie verbreitet die Musik von Richard Strauss ist, wird in einem Kapitel über Filmmusiken gezeigt: Zahlreiche Kinohits, wie zum Beispiel Krieg der Sterne, Star Trek oder 2001, beinhalten Kompositionen von Richard Strauss, darunter so bekannte Stücke wie beispielsweise "Also sprach Zarathrustra". Die ca. DM 150,- für die englischsprachige CD liegen, ebenso wie die Qualität, auf gehobenem Niveau.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 3176-0

# Cool Games

### Spielesammlung mit Schwachstellen



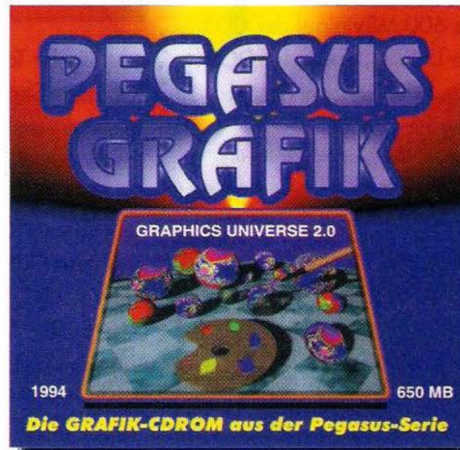
Wieder eine Sammlung von mehr oder minder aktuellen Shareware-Spielen für DOS und Windows. Highlights auf dieser CD sind Halloween Harry und Duke Nukem 2, die restlichen Spiele sind eher als Lückenfüller anzusehen und darüber hinaus auch nicht sonderlich aktuell. Nett gemacht ist dafür die Oberfläche unter DOS, die neben der Installation der Software einige Gimmicks wie Schiffe versenken, einen Notizblock oder ein Biorhythmus-Programm anbietet. Für DM 29,95 wird allerdings zu wenig Qualität und Quantität geboten.

**Info:** Nova Media Verlag, Letmather Straße 28, 58644 Iserlohn, Tel. (02371) 95 83 15

# Pegasus Grafik

### Grafik total auf einer CD-ROM

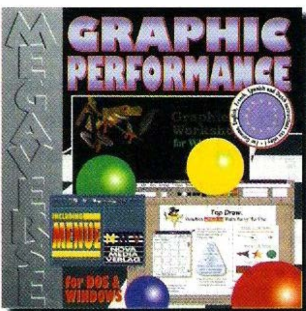
Einen aktuellen Rundumschlag zum Thema Grafiksoftware für DOS und Windows bietet die CD Pegasus Grafik. Enthalten sind neben 1.500 Raytrace-Bildern zahlreiche Grafikprogramme wie Raytracer und Fraktalgeneratoren, Software zum Thema Virtual Reality sowie informative Texte mit vielen Grundlagen, und für Programmierer schließlich noch Quellcode in C. Zum Preis von DM 39,- wird ein gut geschnürtes Grafikpaket mit einer sauberen Oberfläche geboten.




**Info:** Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0

# Graphic Performance

### Grafik-Software für Einsteiger



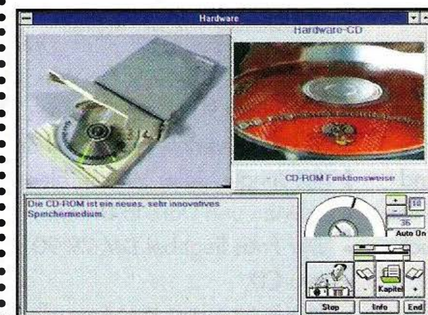

Eine weitere Sammlung von Grafik- und CAD-Programmen für DOS und Windows stammt von Nova Media, die unter anderem Neopaint, Tommy Software CAD, Topdraw und Paintshop Pro enthält. Für DM 24,95 wird zwar eine mehrsprachige und leistungsfähige Benutzeroberfläche für DOS geboten, das Preis-Leistungs-Verhältnis kann bei dieser Sammlung jedoch nicht überzeugen.

**Info:** Nova Media Verlag, Letmather Straße 28, 58644 Iserlohn, Tel. (02371) 95 83 15

# PC Hardware

### Video-Anleitung für PC-Bastler

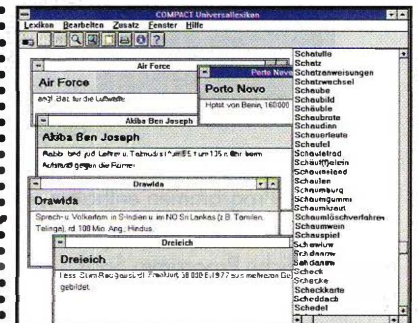
Die Idee ist wieder einmal ganz nett: Ein Lehrfilm zum Thema "Wie funktioniert ein PC?" auf CD-ROM. Erklärt werden alle Komponenten eines PCs, wie Festplatte, CD-ROM-Laufwerk und Grafikkarte. Dazu gibt es zahlreiche Videoclips, die unter Windows abgespielt werden und immerhin in Deutsch vertont sind. Mit Windows fängt allerdings das Multimedia-Drama wieder an, denn die ruckelige Darstellung der 256-Farben-Filmchen, die dazu noch in bescheidener Qualität aufgenommen wurden, lassen das Ganze doch eher zu einem Heilmittel für Schlafstörungen werden, zumal die monotone Stimme des Sprechers ihren Rest dazu beiträgt. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker, der Ihnen allerdings noch DM 49,- für die CD abknöpfen wird - und das zahlt keine Krankenkasse.




**Info:** NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

# Neues großes Lexikon

### Nachschlagewerk auf CD

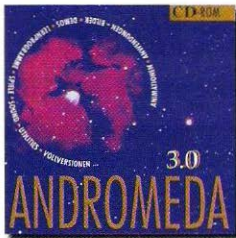



Wissen ist Macht - nichts wissen macht aber auch nix. Wenn Sie da anderer Meinung sind, haben Sie mit dem "neuen großen Lexikon" von NBG Zugriff auf 50.000 Stichwörter mit 1.500 Abbildungen, die unter Windows abgerufen werden können. Die Aufmachung der CD ist allerdings eher einfacher Natur, denn eine langweilig gestaltete Oberfläche ermöglicht entweder die Suche nach einem Begriff oder eine Volltextsuche auf der CD, die selbst auf einem flotten System schon mal eine Viertelstunde dauern kann. Die angebotenen Informationen fallen recht knapp aus, Bilder, Grafiken oder Tabellen tauchen nur recht selten auf, so daß der Informationsgehalt doch recht bescheiden ist. Mit knapp DM 40,- ist dieses Lexikon im Vergleich zu dem ähnlich bescheidenen Universallexikon von Bertelsmann jedoch immerhin preiswert und als Hilfe zum Lösen von Kreuzworträtseln nicht zu unterschätzen.

**Info:** NBG EDV Handels & Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 93133 Burglengenfeld, Tel. (09471) 70 17-0

# Andromeda 3.0

## Von allem etwas




Zahlreiche Shareware-Programme auf eine CD zu packen, reicht heute kaum noch aus, um einen User hinter dem PC hervorzulocken. Es dürfen sich ruhig ein paar Vollversionen mit auf der CD befinden, wodurch die umständliche Zahlung der Shareware-Gebühr an die zumeist amerikanischen Autoren entfällt. Auf der neuen Andromeda 3.0 sind gleich zehn Vollversionen von Shareware-Programmen enthalten, darunter Spiele wie Apes oder Aquanoid und das bei den gestiegenen Benzinpreisen recht nützliche Programm Sprit 3.0. Um die 600 MByte auf der CD bis zum letzten Bit zu nutzen, sind weitere Utilities, Spiele für DOS und Windows sowie OS/2-Software auf der Scheibe gespeichert. Die CD gibt's beim Simon Verlag für DM 49,-.

**Info:** Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0

# Dangerous Creatures

## Expedition ins Tierreich




Heinz Schielmann (oder wie hieß der Mann?) hätte an dieser CD seine Freude. In multimedialer Form unter Windows präsentiert Microsoft wilde und gefährliche Tiere wie giftige Frösche aus Südamerika (huaa), Killerspinnen und Skorpione aus Afrika (arghh) sowie Haie und Piranhas (waaah-blub-blubber). Das Filmmaterial - zu jeder Tierart ist ein kurzer Clip von ca. 20 Sekunden vorhanden - ist von sehr guter Qualität und mit spannenden, teilweise auch lustigen Kommentaren versehen. Die optische Aufmachung setzt wieder einmal Maßstäbe im Multimedia-Sektor, allerdings ist die CD derzeit nur in Englisch verfügbar. Der Preis von etwa DM 150,- ist, gemessen am hohen Entwicklungsaufwand und dem Unterhaltungswert, absolut gerechtfertigt.

**Info:** Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 3176-0

# CD des Monats August 94

## Aktuelle Shareware aus deutschen Landen

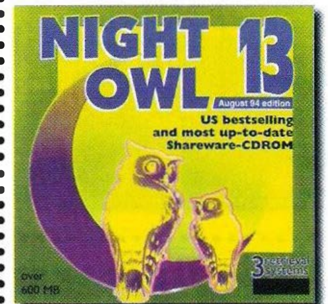



Monatliche News aus der Shareware-Szene bietet auch im August wieder TopWare. Rund 500 neue Shareware-Programme werden durch eine Vollversion des Windows-Utilities MemInfo 3.01 ergänzt. Zum Thema Computer-Viren sind neue Datenfiles für Norton AntiVirus 3.0 und Norton Desktop für Windows 3.0 im Preis von DM 29,95 enthalten.

**Info:** TopWare PD-Service, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

# Night Owl 13

## Top-Shareware aus den USA

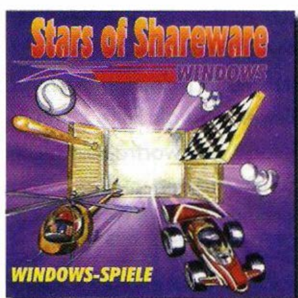



Die wohl bekannteste Shareware-CD aus den Staaten ist die regelmäßig erscheinende Night Owl, die sich durch Qualität und Umfang auszeichnet. Auch die Nummer 13 vom August ist mit 610 MByte aktuellster Software gefüllt und wird abgerundet von vielen nützlichen Textdateien aus Mailboxen bzw. Internet, Demo-Versionen, Bugfixes und Add-Ons zu bekannten Spielen. Eine saubere Oberfläche für DOS und Windows vereinfacht die Suche nach den gewünschten Programmen, die alle Anwendungsbereiche umfassen. Die DM 39,- für die Night Owl 13 sind auf jeden Fall eine gute Investition.

**Info:** Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0

# Stars of Shareware Windows

## Windows-Software zum günstigen Preis




Eine bunte Sammlung aus Anwendungen und einfachen Spielen unter Windows bietet die CD Stars of Shareware Windows. Aktuelle Programme sind auf dieser CD eher die Ausnahme, es wurde mehr Wert auf ein möglichst umfassendes Angebot von Software-Titeln gelegt. Eine Oberfläche für DOS und Windows ermöglicht auch hier wieder das einfache Kopieren und Entpacken der Dateien von CD auf Festplatte. Die Ausgabe von DM 12,90 lohnt sich vor allem für Einsteiger, die auf der Suche nach einer Grundausstattung an nützlicher Software sind.

**Info:** Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0

# Romware

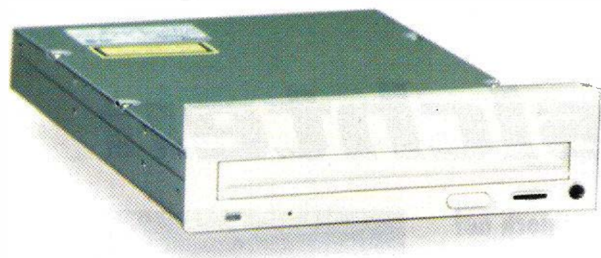
## Spiele von Epic MegaGames auf CD



Die erfolgreichsten Spiele von Epic MegaGames bietet Romware auf CD-ROM an. Auf jeder CD ist die Vollversion eines Spieles sowie eine deutsche Anleitung enthalten. Bisher sind die folgenden zwölf Titel zu haben: Castle of the Winds, Ancients I&II, Ken's Labyrinth, Heartlight PC, Zone 66, Kiloblaster, Overkill, Robbo, Jill of the Jungle, Solar Winds, ElectroMan und Dare to Dream. Der Preis liegt bei DM 29,90 pro CD.




**Info:** Romware GmbH, Mendelssohnstraße 15d, 22761 Hamburg, (040) 899580



## Teac CD-55A

# Vierfach-Speed jetzt ohne SCSI

**Während CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit bisher nur mit SCSI-Schnittstelle zu entsprechendem Preis zu haben waren, kommt Teac jetzt mit dem ersten AT-Bus-Laufwerk mit annähernd 600 KByte/sec Übertragungsrate auf den Markt. Die Schallgrenze von 1.000 Mark wird dabei erstmals deutlich nach unten durchbrochen.**

Doch bisherige Vierfach-Laufwerke waren nicht nur relativ teuer, sie brauchten auch einen SCSI-Hostadapter, der das Budget nochmals zusätzlich belastete. Mit dem Teac CD-55A ist nun das erste einer ganzen Reihe von angekündigten AT-Bus-Laufwerken erschienen, die mit einer nochmals verdoppelten Übertragungsrate im Vergleich zu den heutigen Standardlaufwerken arbeiten. Praktischerweise kommt das Laufwerk, das mit einer automatischen Schublade arbeitet, ohne den von Privatanwendern häufig als lästig empfundenen Caddy aus. Wie schon beim 4101 beim Toshiba fällt die Bauhöhe nur etwa halb so hoch aus wie bei den meisten anderen CD-ROM-Laufwerken. Damit das CD-55A dennoch in einen herkömmlichen 5,25"-Einbauschacht paßt, ohne dabei eine häßliche Lücke zu hinterlassen, wurde die Frontblende einfach weiter noch oben gezogen. Keine Überraschungen bringen die Bedienelemente an der Frontseite, die aus einem Auswurfknopf, einem Kopfhörerausgang sowie einem Lautstärkeregler bestehen.

## Der Anschluß

Im Lieferumfang des Laufwerkes ist eine kleine 8Bit-Interface-Karte enthalten, über die das Laufwerk normalerweise betrieben wird. Mehrere I/O-Adressen stehen über DIP-Schalter zur Auswahl, weitere Systemressourcen werden nicht belegt. Auf der mitgelieferten Diskette finden sich die nötigen Treiber sowie jeweils ein Audio-CD-Player für DOS und Windows. Die Installation der Treiber in der Datei CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geschieht automatisch, so daß das Laufwerk locker in 10 bis 15 Minuten montiert, angeschlossen und betriebsbereit ist.
Da das Interface offenbar kompatibel zum Standard von Matsushita bzw. Panasonic ist, kann das CD-55A problemlos an Soundkarten mit entsprechender CD-ROM-Schnittstelle betrieben werden. Bei unseren Tests konnten wir eine Sound-Blaster 16 ASP von Creative Labs auf Anhieb zur Zusammenarbeit mit dem Teac-Laufwerk bewegen und dabei exakt die gleiche Übertragungsrate wie mit der mitgelieferten Interfacekarte erzielen.

## Mit List und Tücke

Die in den Benchmarks mit CD-Certify von Landmark ermittelten Werte wichen dann allerdings doch recht kräftig von den Herstellerangaben ab: Die Übertragungsrate unter DOS kam nicht über 568 KByte/sec hinaus, und als mittlere Zugriffszeit ermittelte CD-Certify immerhin 270 ms.
Noch kritischer für Multimedia-Anwendungen und Spiele ist die CPU-Auslastung beim Datentransfer. Je eigenständiger ein Interface die Datenübertragung abwickeln kann, desto mehr Rechenzeit verbleibt der CPU für andere Aufgaben. Besonders bei SCSI-Hostadaptern mit DMA-Zugriff, wie dem Adaptec 1542C, kann die CPU-Belastung auf bis zu 12% sinken. Werden dagegen die einfachen und kostengünstigen AT-Bus-Interfacekarten genutzt, muß der Prozessor einen Großteil der Arbeit übernehmen. Beim Teac CD-55A lag dann die CPU-Belastung bei stolzen 88%, was dem Prozessor nur noch sehr wenig Zeit läßt, sich um andere Aufgaben wie den Grafikaufbau oder die Sounderzeugung zu kümmern. Inwiefern sich diese Einschränkung bei Spielen mit hoher CPU-Belastung bemerkbar macht, wird die Zukunft zeigen.
Mit einem Preis von 790 Mark ist das Teac CD-55A zumindest im Moment das günstigste Laufwerk mit vierfacher Übertragungsrate, das jedoch in puncto Leistung nicht mit den SCSI-Modellen von NEC oder Pioneer konkurrieren kann.

**Christian Späthe** ■

## Technische Daten

**ÜBERTRAGUNGSRATE:** 600 KByte/sec
**ZUGRIFFSZEIT:** 195 ms
**DATENBUFFER:** 64 KByte
**INTERFACE:** AT-Bus (Matsushita/Panasonic)
**PREIS:** ca. 790 Mark
**LIEFERUMFANG:** Handbuch (englisch), Interfacekarte, Kabel, Treiber
**INFO:** Teac Deutschland GmbH, Arzbergerstraße 10, 82211 Herrsching, Tel. (08152) 37080

Benchmarks mit CD-Certify 1.1

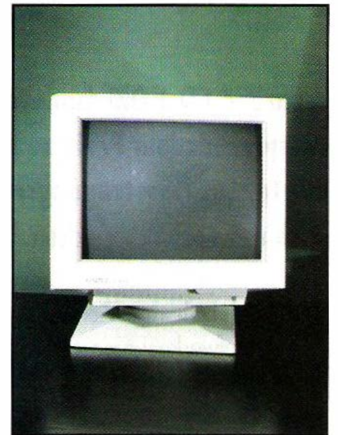
| | Teac CD-55A | NEC 4Xpro | Pioneer DR-U104X |
|---|---|---|---|
| Interface | AT-Bus | SCSI | SCSI |
| Zugriffszeit | 270 ms | 238 ms | 250 ms |
| Transferrate | 568 KB/sec | 614 KB/sec | 614 KB/sec |
| Performance-Index | 2.31 | 2.57 | 2.53 |
| CPU-Belastung | 88% | 18% | 18% |

**TESTSYSTEM:**
Vobis DX2/66 VLB, 8 MByte, Elsa Winner 1000pro, DOS 6.2

## 15-Zoll-Monitore im Vergleich

# Schöne Aussichten

**Wer heute vor der Anschaffung eines neuen Monitors steht, wird kaum noch auf ein Gerät mit einer Bildschirmdiagonalen von 14 Zoll zurückgreifen. Für die typischen Auflösungen bei Spielen mag das zwar noch ausreichen, spätestens unter Windows bei 800 x 600 Punkten schauen Sie dann aber in die (zu kleine) Röhre. Wer die Investition in einen 17-Zoll-Monitor scheut, findet in der Klasse der 15-Zoller brauchbare Alternativen.**



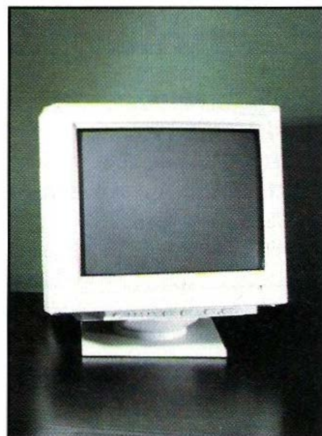
Einige 15-Zoll-Monitore gibt es schon für DM 600,-. Doch wer einmal ein echtes Spitzengerät live gesehen hat, versteht, daß auch DM 1.000,- und mehr für einen guten Monitor gerechtfertigt sein können. Was sollte man heute von einem modernen Monitor wenigstens erwarten können? Zum Standard gehören Flat-Screen-Bildröhren mit Entspiegelung, Stromspar-Funktionen, Strahlenschutz noch MPR-II, Kontrollen für die Bildschirmgeometrie sowie Bildwiederholfrequenzen von mindestens 70 Hz.

### Der freundliche Monitor

Neben diesen technischen Funktionen wird die Bedienung der Monitore immer wichtiger; zumindest Bildgröße, Bildlage und Kissenentzerrung sollten sich problemlos einstellen lassen. Hochwertigere Monitore besitzen darüber hinaus Funktionen zur Trapeentzerrung, zur Bildrotation oder zur individuellen Einstellung der Farbwerte für den Rot-, Grün- und Blauanteil. Gerade wer häufig die Bildschirmauflösung wechselt, wird eine komfortable Steuerung zu schätzen wissen. Von Sony stammt schließlich mit dem MultiSync 15sf eines der wenigen Geräte der 15-Zoll-Klasse, die mit einer Trinitron-Bildröhre ausgestattet sind. Die Bildschärfe sowie die Farbbrillanz sind bei diesen Bildröhren außergewöhnlich hoch - bislang galt dies auch für die Preise.

Im Test haben wir auf allen Monitoren spezielle Testbilder in Auflösungen von 640 x 480 bis 1024 x 768 angesehen. Besonderen Wert haben wir auf Kriterien wie Randschärfe, Bildausleuchtung, Farbflecken, Konvergenzfehler, Bildgeometrie, Farbbrillanz sowie die Bedienung gelegt. Als Grafikkarte kam eine Winner 1000pro mit 2 MByte von Elsa zum Einsatz, die in einem Vobis Highscreen DX2/66 VL lief.

### Acer AcerView 56L



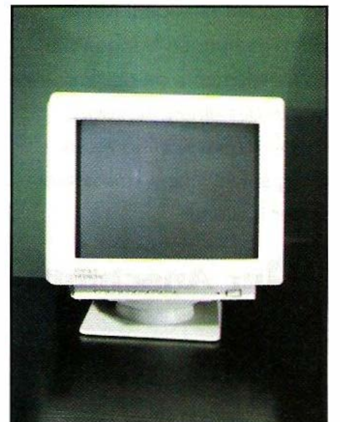
Die Bedienelemente für Bildlage und -größe, Helligkeit, Kontrast und Kissenentzerrung sind bei diesem Monitor in Form von Kippschaltern in einer Reihe unterhalb des Bildschirms angebracht. Durch die klare Beschriftung und einfache Bedienung ist eine problemlose Justierung der Bildlage möglich. Leichte Unschärfen, die auch durch die Bildlagekontrollen nicht korrigiert werden konnten, traten in hohen Auflösungen wie 1024 x 768 Punkten in den Ecken auf. Der Acer ist ein insgesamt bodenständiger Monitor, der bei einem Preis von immerhin DM 965,- lediglich über eine maximale horizontale Frequenz von 60 kHz verfügt, wodurch sich Einschränkungen in puncto Ergonomie ergeben.

### Eizo F340i-W

Daß sich auch ohne Onscreen-Menü eine sehr gute Bedienbarkeit erreichen läßt, beweist Eizo durch sein System mit Folientastatur und einem zentralen Drehregler. Mit Hilfe dieser (etwas ungeschickt unter dem Bildschirm plazierten) Tastatur wird die gewünschte Funktion angewählt, die Einstellung erfolgt anschließend mit dem Drehregler. Die Bildqualität ist auch bei hohen Auflösungen selbst in den Randbereichen tadellos, wenn auch ein bei 1024 x 768 Punkten auftretendes Moiré-Muster den positiven Gesamteindruck etwas trübt. Überdurchschnittlich gut fällt schließlich die Entspiegelung aus. In den Stromspar-Modus läßt sich der Monitor entweder manuell, mit Hilfe einer DPMS-kompatiblen Grafikkarte oder einfach nur durch einen schwarzen Bildschirm schicken: Sobald ein herkömmlicher Bildschirmschoner einen komplett schwarzen Bildschirm erzeugt, erkennt dies die Elektronik des Monitors und aktiviert den energiesparenden Modus. Der Preis für den F340i-W fällt mit DM 1.458,- allerdings happig aus.

### Hitachi 15MVX Plus

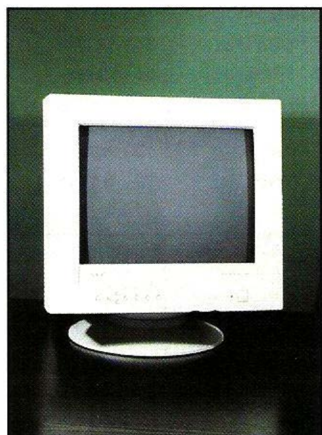
Von Hitachi kommt mit dem 15MVX Plus ein zunächst unspektakulär erscheinender Monitor, der jedoch in der Gesamtheit aller Bewertungskriterien recht gut abschneidet. Die Bedienelemente an der Frontseite kommen ohne Doppelbelegung der Tasten aus, so daß



sich auch die Kissen- und Trapezentzerrung schnell erreichen lassen. Lediglich der Schalter für die Entmagnetisierung ist an der Rückseite angebracht, was sich aber in Anbetracht der seltenen Nutzung verschmerzen läßt. Die Bilddarstellung ist auch in der hohen Auflösung von 1024 x 768 Punkten noch gut lesbar, Kontrast und Randschärfe geben ebenfalls keinen Anlaß zur Kritik. Die vertikale Bildwiederholfrequenz von 100 Hz liegt etwas über dem Durchschnitt und ermöglicht, die passende Grafikkarte vorausgesetzt, ergonomische Wiederholfrequenzen bei einem Preis von DM 999,-.

### NEC MultiSync 4E

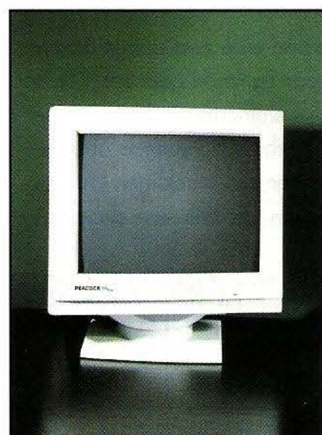
Eine für den Benutzer möglichst einfache Bedienung stand für NEC bei der Entwicklung des neuen Modells MultiSync 4E an erster Stelle. Über ein mehrsprachiges und farbiges Onscreen-Menü lassen sich ultra-einfach selbst die ungewöhnlichsten Parameter einstellen: Die Linearität kann zum Ausgleich von Verzerrungen für verschiedene Bildschirmbereiche individuell geregelt werden, die RGB-Anteile lassen



sich separat verändern und in fünf Programmplätzen speichern, dazu können alle nur denkbaren Parameter für die Bildgeometrie beeinflußt werden.

Unangenehm aufgefallen ist uns lediglich ein extrem starker Pumpeffekt beim Wechseln von Auflösungen, der bei anderen Monitoren nicht derart stark ausgeprägt, bei Geräten von NEC aber schon beinahe traditionell zu beobachten ist. Die Bildschärfe schließlich kann man tadellos bezeichnen, sie reicht subjektiv betrachtet sogar fast an die des Trinitron-Modells von Sony heran. Der gebotene Luxus hat jedoch seinen Preis: Mit DM 1.479,- ist der NEC 4E der teuerste Monitor im Testfeld, auch wenn man für sein Geld zugegebenermaßen eine Menge Features geboten bekommt.

### Peacock 15P64LR



Mit deutlichen Unschärfen bei hohen Auflösungen sowie Farbflecken in den Randbereichen hat der Anwender beim Peacock 15P64LR zu kämpfen. Die Bedienelemente, durch eine Frontblende elegant geschützt, bestehen aus zwei Drehreglern für Helligkeit und Kontrast sowie zwei Steuerkreuzen für Bildlage und Bildgröße, während man auf eine Kissen- und Trapezentzerrung verzichten muß. Dies machte sich dann auch prompt in einigen Auflösungen durch eine deutlich verformte Bildgeometrie bemerkbar. Der Preis von DM 820,- ist für die gebotene Leistung etwas überzogen - auch in Anbetracht der Tatsa-

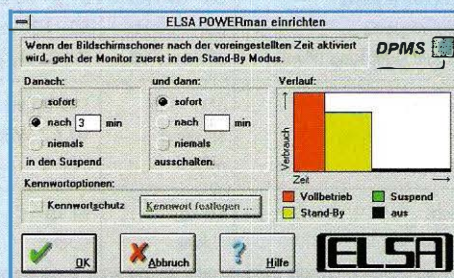
## Die wichtigsten Begriffe zum Thema Monitore

**MPR-II:** Das schwedische Gesundheitsministerium erließ 1992 eine Verfügung über die an Arbeitsplätzen maximal zulässige Strahlung, die von Bildschirmen ausgehen darf.

**TCO 92:** Eine schwedische Arbeitnehmerorganisation stellte nach der MPR-II-Norm eine weitere und strengere Richtlinie auf, deren Nutzen umstritten ist, die aber gleichzeitig die Produktionskosten (noch) deutlich in die Höhe treibt.

**Stromspar-Modus:** Monitore gehören zu den größten Stromfressern im Zusammenhang mit dem PC, so daß man aus ökologischen Überlegungen vor einigen Jahren mit der Konzeption von Stromspar-Funktionen begann. Ziel dabei ist es, den Monitor mehr oder minder auszuschalten, wenn der Anwender eine gewisse Zeit nicht mehr mit dem PC gearbeitet hat. Da der Monitor selbst keine Informationen über die Aktivität des Benutzers hat, muß die Initiative von der Grafikkarte ausgehen, die - in Verbindung mit einem speziellen Bildschirmschoner - nach einer gewissen Zeitspanne die Bildschirmdarstellung ausschaltet, indem sie keine Synchronisationssignale mehr an den Monitor schickt. Um dem Anwender bei seiner Rückkehr an den Rechner möglichst schnell wieder ein stabiles Bild liefern zu können, bleibt in der ersten Stromsparstufe die Bildröhre noch auf Betriebstemperatur, wird also nicht komplett ausgeschaltet. Erst in der nächsten Stufe wird der Monitor bis auf einige elektronische Komponenten komplett ausgeschaltet. Nachteilig wirkt sich beim kompletten Abschalten aus, daß - je nach Monitor - bis zu 20 Sekunden vergehen können, bis wieder ein helles und klares Bild erscheint.

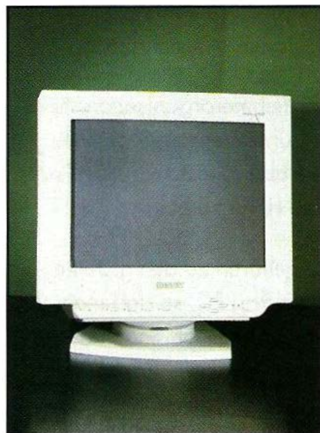
**DPMS:** Von der VESA-Kommission wurde mit dem DPMS (Display Power Management Signaling) ein Verfahren entwickelt, mit dem sich Grafikkarte und Monitor „unterhalten" können, um festzustellen, wann ein Anwender nicht mehr am Rechner arbeitet. Grafikkarten mit DPMS schalten hierzu bestimmte Synchronisationssignale aus. Die Software ist meistens in Form eines Bildschirmschoners implementiert.




**Degauss-Option:** Farbverfälschungen auf dem Monitor - diese können durch das Magnetfeld der Erde oder durch ein externes Magnetfeld entstehen - lassen sich durch eine Entmagnetisierung der Elektronik wieder ausgleichen. Dies geschieht häufig automatisch beim Einschalten des Monitors und sollte auf keinen Fall mehrmals direkt hintereinander durchgeführt werden, da sonst eine Beschädigung des Monitors eintreten kann.

che, daß MPR-II und eine zweistufige Stromspar-Funktion zur Verfügung stehen.

### Sony Multisync 15sf

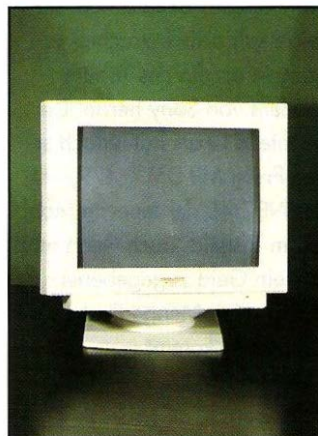


**TIP DER REDAKTION** PC Games Disc & Mag AUSGABE 11/94

Trinitron-Bildröhren, bislang vor allem in 17-Zoll-Monitoren eingesetzt, bescheren dem Anwender die bestmögliche Bildqualität und die höchste Farbbrillanz. Mit dem 15sf hat Sony nun auch ein 15-Zoll-Modell im Angebot, das in puncto Farbdarstellung und Bildschärfe voll überzeugen kann. Die Bildgröße kann problemlos bis in die Randbereiche gefahren werden, ohne daß sichtbare Unschärfen auftreten. Anlaß zu ein wenig Kritik geben allerdings die Bedienelemente: Über vier Tasten für Bildgeometrie, Farbe, Bildlage und -größe wird die jeweilige Funktion aktiviert, ein Steuerkreuz mit vier weiteren Tasten dient zum Ändern der Parameter. Unklar ist dabei auf den ersten Blick, welche Tasten auf dem Steuerkreuz welche Parameter beeinflussen. Wiederholfrequenzen bis zu 120 Hz sowie die Wahl zwischen zwei Farbtemperaturen sind weitere Features, die in Verbindung mit der exzellenten Bildqualität den Preis von DM 1.100,- absolut rechtfertigen. Wer den Großteil seiner Zeit vor dem Bildschirm verbringt, sollte sich den Kauf überlegen.

### Vobis MS 1564 LE

Unter dem Label Highscreen bietet Vobis mit dem MS 1564 LE einen Standard-VGA-Monitor für preisbewußte Anwender an. Technische Leckerbissen kann man bei einem Preis von DM 699,- natürlich nicht erwarten, dennoch werden MPR-



II und eine zweistufige Stromspar-Funktion geboten. Die Bedienelemente sind hinter einer Frontblende versteckt und bestehen aus wackligen Gummitasten, die teilweise doppelt belegt sind. Die Abstriche in der Bildqualität fallen dennoch nicht so stark aus, wie es bei dieser Preisklasse zu erwarten gewesen wäre. Starke Moiré-Muster sowie der hohe Stromverbrauch von 130 Watt sind neben der umständlichen Bedienung dann auch die wesentlichen Kritikpunkte, mit denen sich jedoch unter DOS in den typischen Spiel-Auflösungen leben läßt.

## Fazit

Qualität hat ihren Preis - dies gilt bei keinem anderen Produkt auf dem PC-Markt so sehr wie bei Monitoren. Trotzdem muß man nicht gleich DM 1.500,- für einen guten 15-Zoll-Monitor auf den Tisch legen, wie der Multisync 15sf mit Trinitron-Röhre von Sony zeigt. In der Bildqualität kann der NEC 4E im Vergleich zum Sony-Monitor zwar durchaus noch mithalten, jedoch liegt

| Hersteller | Hitachi | Sony | Acer | Peacock | NEC | Eizo | Vobis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Modell | 15 MVX Plus | Multiscan 15sf | AcerView 56L | 15P64LR | MultiSync 4E | FlexScan F340i-W | MS 1564 LE |
| Testmuster von | Hitachi | Sony | Acer | Peacock | NEC | Raab Karcher | Vobis |
| Preis (ca.) | 999 Mark | 1.100 Mark | 965 Mark | 820 Mark | 1.479 Mark | 1.458 Mark | 699 Mark |
| Bildschirmdiagonale | 15 Zoll | 15 Zoll | 15 Zoll | 15 Zoll | 15 Zoll | 15 Zoll | 15 Zoll |
| Lochmaske | 0,28 mm | 0,25 mm Trinitron | 0,28 mm | 0,28 mm | 0,28 mm | 0,28 mm | 0,28 mm |
| **Technische Daten** | | | | | | | |
| Videobandbreite | 75MHz | 60MHz | 80 MHz | 80 MHz | 85 MHz | 75MHz | 75 MHz |
| Horizontalfrequenz | 30 - 64 kHz | 31.5 - 64 kHz | 31 - 60 kHz | 30 - 65 kHz | 31 - 65 kHz | 27 - 61.5 kHz | 30 - 64 kHz |
| Vertikalfrequenz | 50 - 100 Hz | 50 - 120 Hz | 50 - 90 Hz | 50 - 90 Hz | 55 - 120 Hz | 55 - 90 Hz | 55 - 90 Hz |
| Maximale Auflösung (Pixel) | 1024 x 768 | 1280 x 1024 | 1024 x 768 | 1280 x 1024 | 1024 x 768 | 1024 x 768 | 1280 x 1024 |
| Leistungsaufnahme | 100 Watt | 110 Watt | 110 Watt | 88 Watt | k.A. | 90 Watt | 130 Watt |
| Stromsparschaltung | einstufig | 10 / 7 Watt | 15 / 5 Watt | 15 / 5 Watt | nach EPA-Norm | 9 / 7 Watt | 15 / 5 Watt |
| Strahlungsarm | MPR-II | MPR-II | MPR-II | MPR-II | MPR-II | MPR-II | MPR-II |
| Gewicht | 16 kg | 14 kg | 16 kg | 14 kg | 16 kg | 16 kg | 14 kg |
| Garantie | 1 Jahr | 1 Jahr | 1 Jahr | 1 Jahr | 1 Jahr | 1 Jahr | 1 Jahr |
| **Bedienelemente** | | | | | | | |
| Helligkeit / Kontrast | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • |
| Bildlage horizontal / vertikal | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • |
| Bildgröße horizontal / vertikal | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • | • / • |
| Trapez- / Kissenentzerrung | • / • | • / • | – / • | – / – | • / • | • / • | • / • |
| Farbsättigung / -temperatur | – / – | – / • | – / – | – / – | • / • | • / – | – |
| Konvergenz | – | – | – | – | – | – | – |
| Entmagnetisierung | • | – | – | – | • | • | • |
| sonstiges | – | Raster-Rotation, Trinitron-Röhre | – | – | Onscreen-Menü (mehrsprachig), Linearität | – | – |

der Anschaffungspreis bedingt durch die aufwendige On-Screen-Bedienung deutlich höher.

Zu teuer ist unserer Ansicht nach auch das Modell von Eizo, das zwar mit einigen technischen Raffinessen und einer übersichtlichen Bedienung aufwarten kann, die jedoch insgesamt den Mehrpreis für die meisten Anwender nicht rechtfertigen. Akzeptable Qualität zu einem günstigen Preis bietet schließlich die Firma Vobis mit dem Modell 1564 LE, das jedoch durch den Stromverbrauch von 130 Watt negativ auffällt. Gute ergonomische Daten wie eine maximale Bildwiederholfrequenz von 100 Hz sowie eine insgesamt gute Bildqualität bietet auch der Hitachi 15 MVX Plus, während sich die übrigen Modelle durch keine besonderen Features hervorheben.

Als Tip der Redaktion kamen schließlich der 15sf von Sony sowie der 4E von NEC in Frage, die beide über eine überdurchschnittliche Bildqualität verfügen. Aufgrund des günstigeren Preises fiel die Wahl schließlich auf den Sony Multisync 15sf, auch wenn sich der Monitor von NEC bequemer und einfacher durch das Onscreen-Menü einstellen läßt.

**Christian Späthe** ■

## Anbieteradressen

Acer Computer GmbH, Semmelweißstraße 8, 82152 Planegg, Tel. (089) 899320
Raab Karcher Elektronik, Lötscher Straße 66, 41334 Nettetal, Tel. (02153) 7330
Hitachi Sales Europa GmbH, Rungedamm 2, 21035 Hamburg, Tel. (040) 734110
NEC Deutschland GmbH, Klausenburger Straße 4, 81677 München, Tel. (089) 930060
Peacock AG, Graf-Zeppelin-Straße 14, 33181 Wünnenberg-Haaren, Tel. (02957) 7900
Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Tel. (0221) 59660
Vobis Microcomputer AG, Carlo-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Tel. (02405) 4440

**Konvergenz:** Konvergenzfehler treten bei Monitoren dann auf, wenn die drei Elektronenstrahlen für Rot, Grün und Blau, die zusammen einen weißen Bildpunkt erzeugen, nicht exakt an derselben Stelle auf der Innenseite des Bildschirms auftreffen. Das Ergebnis sind farbige Schatten, die direkt neben der Linie oder dem Buchstaben auftreten. Nur wenige Monitore besitzen Regler zum manuellen Regeln der Konvergenz.

**Lochmaske (dot pitch):** Die sichtbaren Bildpunkte eines Monitors werden mit Hilfe einer Lochmaske erzeugt, hinter der sich eine Phosphor-Schicht befindet, die mit Elektronenstrahlen beschossen wird und dadurch aufleuchtet. Den Abstand der Löcher beschreibt die Angabe des Lochmaskenabstandes, der sich in dieser Form nicht direkt auf eine Trinitron-Röhre übertragen läßt.

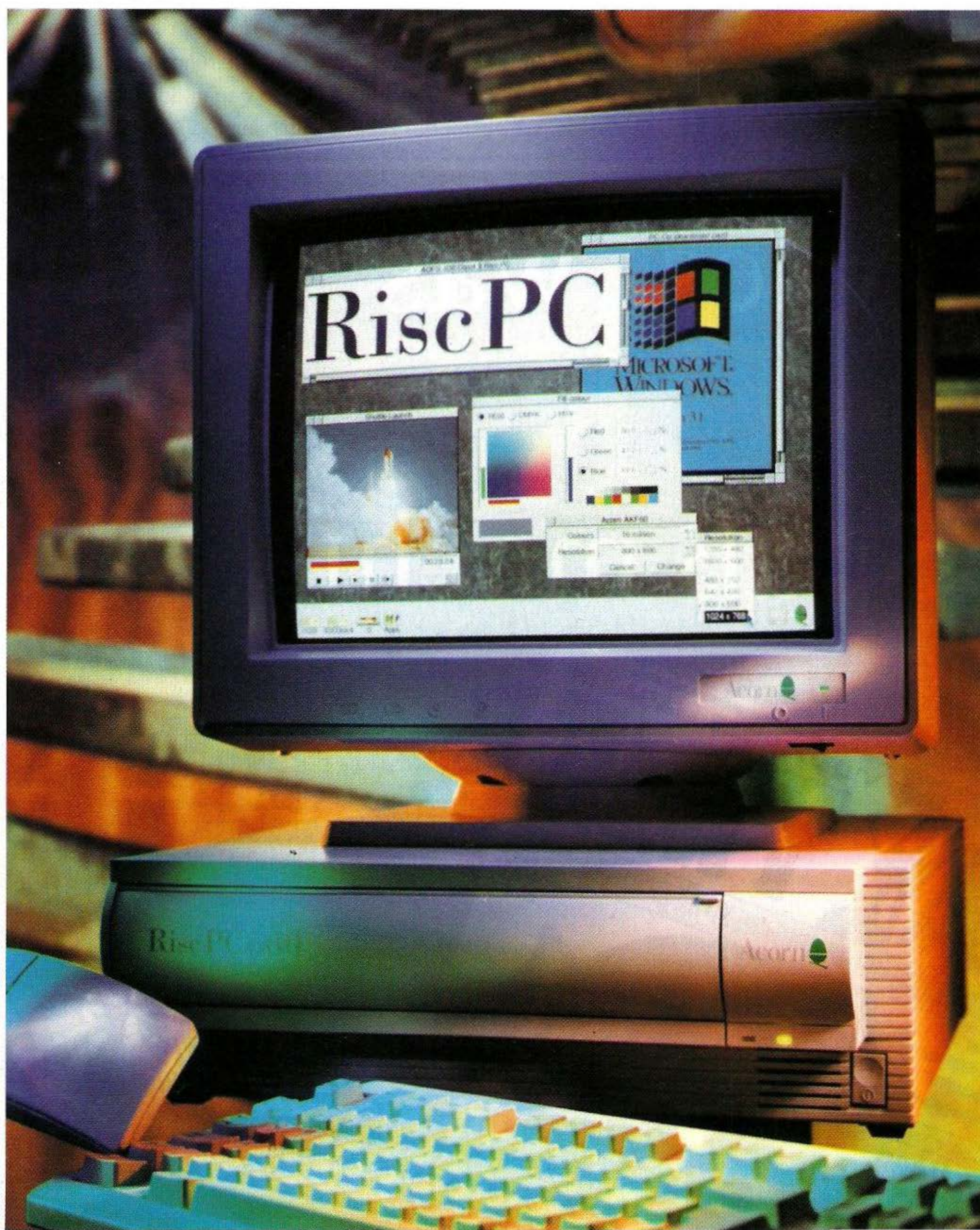
**Trinitron-Röhre:** Während bei den meisten Monitoren eine Lochmaske zum Ausrichten des Elektronenstrahls benutzt wird, basieren die von Sony entwickelten Trinitron-Bildröhren auf feinen Drähten, die innen über den Monitor gespannt sind. Da diese weniger Helligkeit als die üblichen Lochmasken absorbieren, liefern Trinitron-Röhren ein brillanteres und in der Regel helleres Bild. Ein sicheres Verfahren zur Erkennung einer Trinitron-Röhre: Bei leichten Erschütterungen, zum Beispiel durch einen Schlag mit der Hand gegen das Monitorgehäuse, schwimmt das Bild für einen kurzen Augenblick.

## Acorn Risc PC 600

# RISC-Power

**Ein PC ohne Intel-kompatiblen Prozessor - hat solch ein Rechner überhaupt eine Chance, sich gegen DOS und Windows durchzusetzen?**

Während in Deutschland Acorn den meisten nur vom Hörensagen bekannt ist, gilt der britische PC-Hersteller in seinem Heimatland als Marktführer. Grundlage für die starke Position im englischen Markt ist der BBC-Computer, der in den achtziger Jahren zusammen mit dem gleichnamigen Fernsehsender entwickelt und vermarktet wurde. An diesen Erfolg konnte man 1986 mit dem Archimedes in England anknüpfen, doch wieder war der Erfolg hierzulande eher bescheiden. Die Weiterentwicklung des Archimedes, der Acorn Risc PC 600, soll jetzt die Basis für einen weltweiten Marketingfeldzug sein.
Was also hat solch ein nicht zum Intel-Standard kompatibler Rechner in einer PC-Zeitschrift verloren, werden Sie jetzt vielleicht fragen. Nun, im Gegensatz zu anderen Nicht-Intel-Computern bietet der Acorn-Rechner die Möglichkeit, durch das einfache Einsetzen einer Erweiterungskarte in einen der beiden Prozessorslots praktisch jede beliebige CPU nachzurüsten. Einer dieser Slots ist freilich schon durch den ARM 610 belegt, in den anderen können zum Beispiel Karten mit 486er- oder Pentium-CPU gesteckt werden. Dadurch läßt sich ein PC-kompatibler Rechner nicht nur einfach emulieren, der Risc PC 600 wird dadurch praktisch zum PC.




### Gute Seiten, schlechte Seiten

Zwar läßt sich zumindest im Moment noch keine der herkömmlichen PC-Erweiterungskarten nachrüsten, doch beispielsweise im Bereich der Grafikausgabe ist dies auch gar nicht nötig: Hier wird der ARM 610 als Grafik-Coprozessor genutzt, was unter Windows auch bei hohen Farbtiefen gute Performance liefert. Kritisch ist im Moment noch die Geschwindigkeit der Bildschirmdarstellung bei Spielen: Raptor beispielsweise schneckte in unserem Test nur vor sich hin. Mit der neuen Version der PC-Karte (mit 486SLC), die im Herbst auf den Markt kommen soll, wird sich dies nach Aussage von Acorn jedoch ändern. Immerhin: Die Tatsache, daß Raptor überhaupt funktioniert, beweist, daß die Acorn-Maschine bereits jetzt in hohem Maße kompatibel ist.
Nicht nur das Konzept der Prozessor-Slots verhilft dem Acorn zu einem hohen Maß an Erweiterbarkeit: Der als Desktop-Gehäuse ausgelegte Rechner kann durch Aufsetzen weiterer Gehäuseeinheiten nach oben hin fast beliebig erweitert werden. Dort lassen sich dann Erweiterungskarten (z.B. SCSI-Controller) oder weitere Laufwerke einbauen.

# von der Insel

## Flexible Grafik

Ungewöhnlich, aber durchaus intelligent gelöst ist das Videoteil des Acorn-PC: Um Kosten zu sparen, kann in den Basismodellen 1 MByte vom normalen Hauptspeicher abgezwackt und als Bildspeicher genutzt werden. Wer mehr Farben und mehr Geschwindigkeit will, kann bis zu 2 MByte schnelles VRAM nachrüsten. Damit werden dann Auflösungen von 800 x 600 mit 16 Millionen oder 1600 x 1200 mit 256 Farben möglich. Videos spielt der Risc PC ohne Probleme mit 25 Bildern pro Sekunde bei 16 Bit Farbtiefe und einer Auflösung von rund 350 x 240 Punkten ab. Zur Sounderzeugung stehen acht Soundkanäle zur Verfügung, über die digitalisierte Sound-Effekte erzeugt werden.

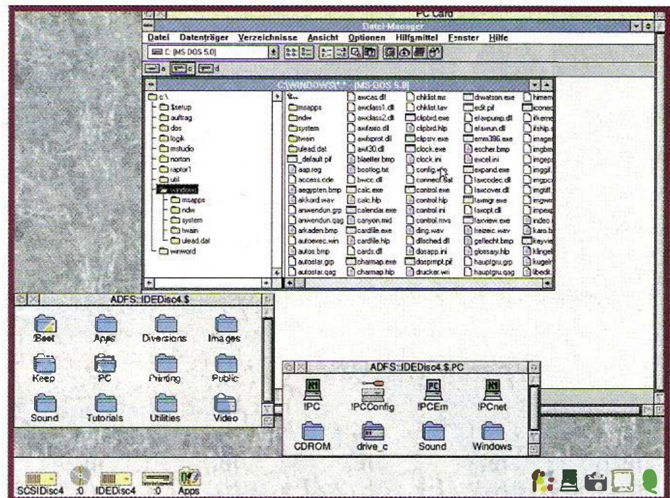
Das Betriebssystem mit grafischer Benutzeroberfläche trägt den Namen Risc-OS und ist - ähnlich wie Windows - multitaskingfähig. Die Bedienung ist im Vergleich zu Windows jedoch ungleich einfacher und eleganter. Ein weiterer Vorteil: Durch die Programmierung in Maschinensprache ist die grafische Oberfläche bemerkenswert flink. Die Bildschirmdarstellung erfolgt über postscriptähnliche Fonts, und zur Druckerausgabe werden standardmäßig Druckertreiber für die gängigsten Modelle mitgeliefert. Obwohl die Auswahl an Software sicher nicht an die der DOS- und Windows-Software heranreicht, gibt es für Risc-OS die wichtigsten Applikationen in guter Qualität: Von der einfachen Textverarbeitung über DTP-Software, Bildbearbeitung, Mal- und 3D-Programme sowie Programmiersprachen ist alles vorhanden, was zum sinnvollen Arbeiten nötig ist. Nicht ganz so gut sieht es bei Spielen aus. Hier existieren nur Portierungen der wichtigsten Titel. Acorn sieht die Maschine jedoch weniger als Spielmaschine, sondern vielmehr als Multimedia-Rechner.

## Fazit

Hard- und Software des Acorn Risc PC 600 können überzeugen und sind aus technischer Sicht den meisten sogenannten Multimedia-PCs deutlich überlegen. Allerdings hat die Leistung ihren Preis, denn in der Grundausstattung für rund 3.000 Mark ist der Rechner nur bedingt einsetzbar. Zwar lassen sich in vielen Bereichen, wie zum Beispiel beim Monitor und für den Speicher, Standardkomponenten einsetzen, doch die PC-Karte (300 Mark) oder das VRAM für höhere Grafikauflösungen belasten das Budget nicht unerheblich.

Einen sehr ausgereiften Eindruck hinterließ schließlich die grafische Benutzeroberfläche, die schon jetzt über Features verfügt, die Microsoft erst in der neuesten Windows-Version Chicago implementieren wird. Ob sich der Risc PC 600 als ernsthafte Konkurrenz zum PC entwickeln wird, bleibt abzuwarten. Bis dahin findet jeder PC-Anwender mit Multimedia-Frust bei Acorn eine schnelle Maschine, die wieder zur Multimedia-Lust verhilft.

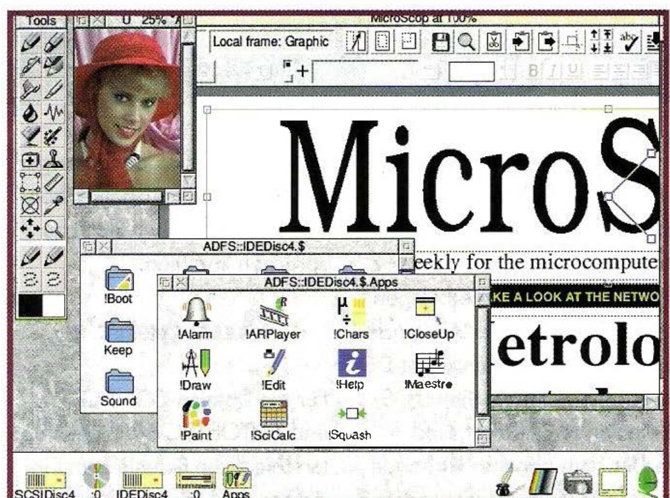
Christian Späthe ■




Windows ist für den Risc PC 600 dank einer optionalen 486er-Karte kein Problem. So lassen sich Windows- und Risc-Programme parallel problemlos auf einem Rechner betreiben.

## Technische Daten

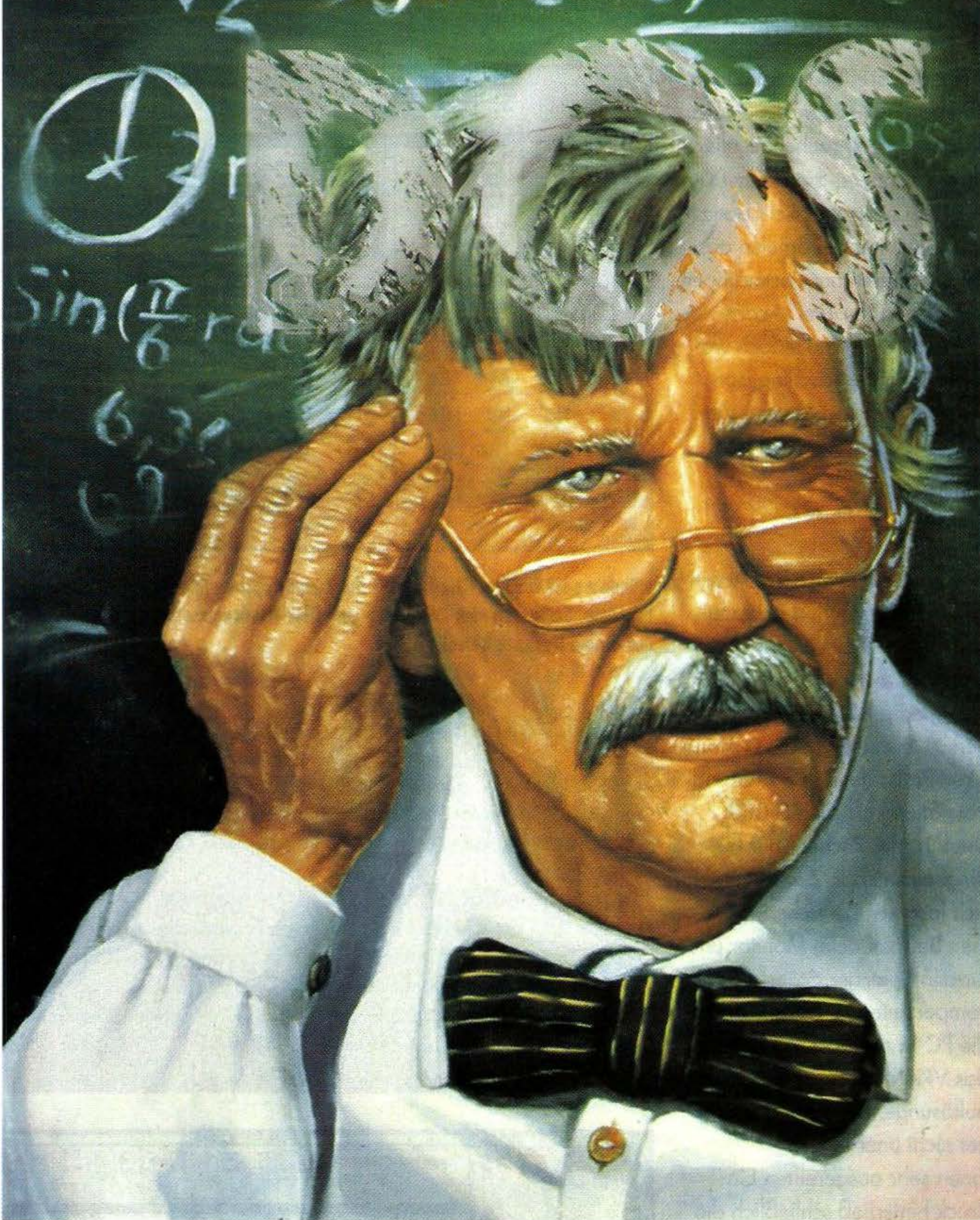
**PROZESSOR:** ARM 610, 32-Bit RISC-CPU
**BETRIEBSSYSTEM:** Risc-OS, grafische Benutzeroberfläche, kooperatives Multitasking, komplett in Assembler entwickelt, Drag & Drop-Unterstützung
**GRUNDAUSSTATTUNG:** 4 MByte RAM, 210 MByte IDE-Festplatte
**HARDWARE:** automatische Erkennung von Erweiterungskarten (Plug&Play), zwei CPU-Slots für Prozessor-Upgrade, Video-RAM bis auf 2 MByte ausbaubar, Hauptspeicher bis 256 MByte
**OPTIONAL ERHÄLTLICH:** SCSI-Adapter, CD-ROM-Laufwerk, Monitor, 486er CPU-Karte, Netzwerkkarte etc.




Der Desktop des Risc-OS enthält am unteren Bildschirmrand eine Menüleiste, über die der Zugriff auf Kontrollfelder, Laufwerke und Programme erfolgt. Die Bedienung ist am Anfang natürlich gewöhnungsbedürftig.

Mehrfach-Konfigurationen beim Systemstart

# MS-DOS-Workshop



**Wer viel an seinem Rechner bastelt oder aus Speicherplatzgründen häufig den einen oder anderen Treiber deaktivieren muß, wird sich sicherlich schon über das umständliche Editieren der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geärgert haben. Ab MS-DOS 6 gibt es jedoch eine bessere Lösung: Mehrfach-Konfigurationen.**

Mit diesem Mechanismus lassen sich in einer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT mehrere Konfigurationen unterbringen, zwischen denen der Anwender beim Starten wählen kann. Da dies alles mit einfachen DOS-Befehlen funktioniert, sind außer dem ohnehin vorhandenen DOS-Editor keine weiteren Tools nötig. Allerdings gibt es beim Einrichten der Mehrfach-Konfiguration einige Fallen und Tücken, die den Einsteiger zur Verzweiflung bringen können und auf die wir noch zu sprechen kommen.

## Auf geht´s

Für die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT stehen unterschiedliche Befehle zum Einrichten der Mehrfach-Konfiguration zur Verfügung, die auch nur in der jeweiligen Startdatei angewendet werden dürfen.

Die eigentliche Definition des Startmenüs geschieht in der Datei CONFIG.SYS - logisch, schließlich wird diese als erste nach dem Systemstart ausgeführt. Hier werden sogenannte Befehlsblöcke definiert, was nichts anderes bedeutet, als daß den üblichen Treiberaufrufen und DOS-Befehlen ein Blockname vorangestellt wird. Dieser steht in eckigen Klammern und leitet eine Variante ein. Was nun noch fehlt, ist ein Menü, das beim Booten erscheint und Sie zwischen den vordefinierten Konfigurationen auswählen läßt.
Der zur Definition der Menüeinträge nötige Befehl lautet **menuitem** und wird in der Form

```
menuitem=Blockname,
              Beschreibung
```

in die Datei CONFIG.SYS eingetragen. Blockname bezeichnet dabei den Namen eines

Befehlsblockes, während man nach dem Komma eine frei zu wählende Beschreibung einträgt, die anschließend auf dem Bildschirm ausgegeben wird. Beim Booten erscheinen die Beschreibungen auf dem Bildschirm in durchnumerierter Form; zur Auswahl wird jetzt einfach die gewünschte Ziffer eingegeben. Darüber hinaus ist es möglich, mit dem Kommando **menudefault** einen Eintrag als Standardkonfiguration zu definieren, auf den der Cursor automatisch beim Booten springt. Zusätzlich läßt sich dabei eine Zeitspanne in Sekunden angeben, nach deren Verstreichen die Konfiguration automatisch aufgerufen wird.
Befehle, die bei allen Konfigurationen ausgeführt werden, müssen nicht in jedem Befehlsblock neu geschrieben werden: Über den Befehl **common** wird ein für alle Konfigurationen gültiger Befehlsblock definiert. Der mit common bezeichnete Befehlsblock kann an beliebiger Stelle plaziert werden und wird entsprechend der Reihenfolge in der CONFIG.SYS abgearbeitet. Häufig erweist es sich als sinnvoll, die für alle Konfigurationen gültigen Befehle vor den individuellen Befehlsblöcken abzuarbeiten. Beim Installieren von neuer Hard- oder Software kann es jedoch zu Problemen kommen, wenn das Installationsprogramm die Startdateien ändert und dabei das Vorhandensein einer Multi-Konfiguration nicht erkennt: Neue Treiber werden dann häufig einfach am Ende der CONFIG.SYS angehängt - mit der Konsequenz, daß nur bei Auswahl des letzten Blocks der entsprechende Treiber geladen wird. Allein schon aus diesem Grund macht es unter Umständen Sinn, den Common-Block ans Ende der CONFIG.SYS zu stellen.
Der einfachste Aufbau einer Mehrfach-Konfiguration in der CONFIG.SYS hat die in Abbildung 1 aufgeführte Form, wobei der Eintrag menudefault nicht zwingend vorgeschrieben ist.

## Definition der Mehrfach-Konfiguration

```
[menu]
menuitem=Block1,Beschreibung zu Block 1
menuitem=Block2,Beschreibung zu Block 2
menudefault=Block1,10
[common]
...
[Block1]
...
[Block2]
...
```

Abb. 1: Aufbau einer CONFIG.SYS mit Multi-Konfiguration. Im Block [menu] sind die einzelnen Menü-Einträge und damit die möglichen Konfigurationen aufgeführt. Dort kann auch eine Standardauswahl (menudefault) angegeben werden, die nach einer definierbaren Zeitspanne automatisch ausgewählt wird. Im Anschluß folgen die einzelnen Befehlsblöcke, wobei anstelle der Punkte die normalen Befehle der CONFIG.SYS stehen, wie z.B. DEVICE=Befehl.

## AUTOEXEC.BAT

Damit es für den Anwender nicht allzu einfach wird, gelten für die AUTOEXEC.BAT neue Spielregeln. Auch hier werden zwar wieder Befehlsblöcke definiert; dies geschieht jedoch über sogenannte Labels oder Sprungmarken in der Form **:Block1**, also ohne Klammern und mit vorangestelltem Doppelpunkt. Die zuvor in der CONFIG.SYS getroffene Auswahl merkt sich MS-DOS, und zwar in der Variablen CONFIG. Mit Hilfe des Befehls **goto %config%** kann dann die Sprungmarke angesprungen werden, die zuvor im Bootmenü der CONFIG.SYS ausgewählt wurde. Die Bezeichnung der Blöcke in der AUTOEXEC.BAT muß demnach identisch mit der Namensgebung in der CONFIG.SYS sein. Weiterhin ist darauf zu achten, daß die Befehle der AUTOEXEC.BAT sequentiell von Anfang bis Ende abgearbeitet werden und nicht blockweise. Im Klartext: Nach Abarbeitung der Befehle nach einer Sprungmarke der Form :Block1 muß der Anwender selbst dafür sorgen, daß nicht auch noch nachfolgende Blöcke bearbeitet werden. Dies geschieht am einfachsten mit einer zusätzlichen Sprungmarke am Ende der Datei, die sinnvollerweise mit **:Ende** bezeichnet wird und die sich mit **goto Ende** anspringen läßt. In Abbildung 2 sehen Sie, wie eine solche AUTOEXEC.BAT schematisch aussieht.

## Aufbau der Autoexec.Bat

```
...
goto %config%
:block1
...
goto ende
:block2
...
goto ende
:ende
...
```

Abb. 2: Aufbau einer AUTOEXEC.BAT mit Multi-Konfiguration. Die Punkte repräsentieren auch hier wieder normale Befehle der AUTOEXEC.BAT, die bei Auswahl der entsprechenden Konfiguration ausgeführt werden sollen. Mit goto %config% wird zur ausgewählten Konfiguration verzweigt, nachdem die für alle Konfigurationen gültigen Befehle ausgeführt wurden. Nach Abarbeitung eines Bereichs wird mit goto ende zu der gleichnamigen Sprungmarke verzweigt, nach der nochmals Befehle stehen können, die für alle Konfigurationen gelten.

## Mehr davon!

Nun gibt es natürlich noch weitere Befehle, um den Aufbau einer Mehrfach-Konfiguration komplizierter, aber auch flexibler zu machen. Auf einige nützliche Befehle wollen wir hier eingehen, wie zum Beispiel auf das Kommando **include**. Hiermit lassen sich zuvor definierte Befehlsblöcke in der Datei CONFIG.SYS an anderer Stelle erneut aufrufen, was zur Übersichtlichkeit beiträgt. In unserem Beispiel aus Abbildung 3 haben wir das Include-Kommando genutzt, um die Befehle der Standard-

```
[menu]
menuitem=Block1,Beschreibung1
menuitem=Block2,Beschreibung2
submenu=Menu2,Menubeschreibung
[Menu2]
menuitem=Block3,Beschreibung3
menuitem=Block4,Beschreibung4
```

Abb. 5: Der Einsatz von Untermenüs ermöglicht eine übersichtliche Darstellung zahlreicher verschiedener Konfigurationen.

konfiguration auch für die spezielle CD-ROM-Konfiguration zu übernehmen, die schließlich nur noch um den Aufruf des CD-ROM-Treibers ergänzt werden muß.
Wer es auf dem Bildschirm gerne etwas farbiger hätte, kann mit **menucolor** innerhalb des Befehlsblockes menu Schrift und Bildschirmhintergrund einfärben. Der Aufruf erfolgt mit **menucolor=x,y**, wobei Werte von 0 bis 15 erlaubt sind. Der Wert von x beeinflußt die Schriftfarbe, während mit dem optionalen Wert y der ansonsten schwarze Hintergrund verändert werden kann. Gleiche Werte für Vorder- und Hintergrund sind dabei keine sonderlich geschickte Wahl - aber das versteht sich wohl von selbst. Eine Übersicht über die zulässigen Farbwerte finden Sie übrigens in der MS-DOS-Hilfe unter dem Eintrag Menucolor.
Besonders bei sehr vielen unterschiedlichen Konfigurationen bietet der Befehl **submenu** die Möglichkeit, eine übersichtlichere Gestaltung zu erreichen. Es lassen sich hierbei weitere Untermenüs erstellen, in die das Bootmenü verzweigen kann. Im Befehlsblock „menu" wird in der Form **submenu=menu2,Beschreibung** ein neuer Eintrag erstellt. Über **menu2**, wieder in eckigen Klammern, kann wieder ein komplett neues Konfigurationsmenü erstellt werden, wie es in Abbildung 5 zu sehen ist.

## Fehlersuche

Mit Sicherheit wird beim ersten Versuch mit der Mehrfach-Konfiguration irgendwo noch ein kleiner Fehler versteckt sein. Erstaunlicherweise gibt das DOS sogar eine Fehlermeldung mit Angabe der Zeilennummer aus, die normalerweise die Fehlersuche vereinfachen sollte. Nicht selten ist an dieser Stelle jedoch kein Fehler zu finden - Grund ist oftmals eine vergessene oder falsche Definition eines Menüeintrages an ganz anderer Stelle. Bevor Sie also anfangen, diese eine Zeile nach möglichen oder unmöglichen Fehlern zu durchsuchen, checken Sie nochmals die gesamte Konfiguration auf Tippfehler oder doppelt vergebene Namen. Häufig liegt es auch daran, daß eine Konfiguration mit menuitem definiert wurde, aber kein entsprechender Befehlsblock auftaucht - das nimmt MS-DOS übel. Besonders hinterhältig können auch Fehler sein, die beim Einrichten von neuen Treibern auftreten. Viele Installationsprogramme können mit Mehrfach-Konfigurationen nichts anfangen und tragen die neuen Treiber mal am Anfang, mal am Ende und manchmal auch an scheinbar sinnlosen Stellen in den Startdateien ein. Nach der Installation neuer Software sollten Sie daher immer erst die Startdateien durchsuchen und sicherstellen, daß die Treiber an der richtigen Position stehen.
Wenig Gedanken hat man sich bei Microsoft offensichtlich über den Einsatz von MemMaker im Zusammenhang mit Mehrfach-Konfigurationen gemacht: MemMaker hat die Aufgabe, die Startdateien so zu optimieren, daß dort installierte Treiber möglichst optimal auf hohe Speicherbereiche verteilt werden und dadurch möglichst viel konventioneller Speicher frei bleibt. Während MemMaker nun die optimale Verteilung zu ermitteln versucht, muß der Rechner mehrfach neu gestartet werden. Wer mit mehreren Konfigurationen arbeitet, stößt dabei unweigerlich auf das Problem, daß die freien Speicherbereiche je nach Konfiguration unterschiedlich genutzt werden. Treiber, die im Bereich common liegen, können mit bereits belegten Speicherbereichen kollidieren und werden dann wieder in den konventionellen Speicher geladen. Um trotz einer Mehrfach-Konfiguration eine optimale Speicherbelegung zu erreichen, ist es am sichersten, auf solche gemeinsam genutzten Befehlsblöcke zu verzichten und alle Treiber für jede Konfiguration neu aufzulisten. Dann genügt es, MemMaker für jede Konfiguration separat durchlaufen zu lassen - keine sehr elegante Lösung, aber sie funktioniert.

**Christian Späthe** ■

```
[menu]
menuitem=Minimal, Sparversion
menuitem=Standard, Normale Konfiguration
menuitem=CDROM, Mit CD-ROM-Laufwerk
menudefault=Standard,10

[common]
switches=/f
device=c:\dos\himem.sys /testmem:off
dos=high,umb
shell=c:\dos\command.com c:\dos\ /p

[Minimal]
buffers=20
files=50

[Standard]
device=c:\dos\emm386.exe ram highscan
buffers=10
files=99
device=c:\dos\mouse.sys

[CDROM]
Include=Standard
lastdrive=m
device=c:\cdrom\sbpro\sbcd.sys /d:mscd001 /P:240
```

Abb. 3: Beispiel für eine CONFIG.SYS. Hervorgehoben sind die Schlüsselwörter zum Erstellen der Mehrfach-Konfiguration.

```
prompt $P$G
path=c:\dos;c:\win31
c:\dos\keyb gr,,c:\dos\keyboard.sys
set temp=c:\dos
set copycmd=/y
set dircmd=/w /p /agn
set blaster=A240 I7 D1 T4
set sound=c:\sbpro

goto %config%

:Minimal
rem bleibt leer
goto ende

:Standard
c:\dos\smartdrv.exe c 512
goto fertig

:CDROM
c:\dos\mscdex.exe /d:mscd001 /m:10 /e
c:\dos\smartdrv.exe c d 512

:fertig
c:\dos\doskey.com

:ende
c:\sbpro\sbp-set /m:14
```

Abb. 4: Beispiel für eine AUTOEXEC.BAT. Auch hier sind die relevanten Schlüsselwörter wieder von den restlichen DOS-Kommandos abgehoben.

## Leserfragen



**Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!**

Die Adresse:

**Computec Verlag**
**Redaktion: PC Games**
**Kennwort: Hardware**
**Isarstraße 32-34**
**90451 Nürnberg**

### Wie voll ist die CD?

Mit CHKDSK kann ich problemlos den freien und belegten Platz auf der Festplatte anzeigen lassen. Worum geht das bei CDs nicht?

*`CHKDSK` arbeitet nur mit sektorbasierten Speichermedien zusammen, also Disketten und Festplatten. CD-ROM-Laufwerke werden beim PC jedoch - ähnlich wie Netzwerke - als dateibasierte Laufwerke eingebunden. Und mit solchen Laufwerken können viele DOS-Utilities, wie eben auch `CHKDSK`, nichts anfangen. Es gibt aber dennoch eine ganze Reihe von Hilfsprogrammen, die anzeigen, wieviel Platz auf einer CD belegt ist, so unter anderem CD Info von Totronik oder das professionelle CD-Analyse-Tool CD Certify von Landmark. Letztlich ist das aber ohnehin von akademischem Interesse, denn den freien Platz auf einer CD können Sie sowieso nicht nutzen...*

### Festplatte formatiert, was nun?

Nachdem ich meine gesamte Festplatte neu formatieren mußte, bootet der PC nur noch von der Diskette. Die Festplatte wird nach dem Starten von Diskette zwar noch als Laufwerk C: erkannt, aber ohne Bootdiskette geht gor nichts. Was tun?

*Alles halb so schlimm, denn hier fehlen nur die Systemdateien sowie der Bootsektor, die gemeinsam für das Laden des `DOS` nach dem Einschalten verantwortlich sind. Die Dateien `IO.SYS` und `MSDOS.SYS` sind als versteckte Dateien normalerweise nicht sichtbar, und an den Bootsektor kommt man ohnehin nur über einen Diskettenmonitor. MS-DOS hat für solche Fälle jedoch vorgesorgt: Nachdem Sie von Diskette gebootet haben, können Sie mit dem Kommando `SYS C:` die Systemdateien von Laufwerk A nach C automatisch übertragen. Noch einfacher gehts freilich direkt beim Formatieren: Mit `FORMAT /S` werden automatisch die Systemdateien nach erfolgter Formatierung übertragen.*

### Nix geht mehr mit CD?

Seitdem ich mein CD-ROM-Laufwerk installiert habe, laufen einige Spiele nicht mehr. Neben Abstürzen bekomme ich häufig Meldungen über zuwenig Speicher. Was habe ich falsch gemacht?

*Nichts. Der Fehler liegt beim `DOS`, das auch im Jahre 1994 noch immer die berüchtigte 640-KByte-Grenze kennt. In diesem bißchen Speicher tummeln sich auch bei einem mit 4 oder 8 MByte ausgestatteten PC zahlreiche Treiber, `DOS` selbst und auch das jeweilige Anwendungsprogramm oder Spiel. Ein CD-ROM-Laufwerk benötigt nun einen oder mehrere Treiber, die standardmäßig in den konventionellen Speicher geladen werden und dabei den für das Spiel verbleibenden Platz kräftig dezimieren. Die Lösung besteht darin, möglichst viele der Treiber in die Upper Memory Blocks hochzuladen. Automatisch läßt sich das in neueren DOS-Versionen häufig mit Hilfe des in der letzten Ausgabe beschriebenen Tools `MEMMAKER` erledigen.*

### Suchet, so werdet Ihr finden?

Es passiert immer wieder, daß ich eine Datei mit bestimmtem Namen oder Inhalt suchen muß. Zu Fuß mit Hilfe von DIR ist das wahnsinnig umständlich, und mit dem FIND-Befehl komme ich einfach nicht klar.

*Das können wir nachvollziehen: `FIND` ist ziemlich mäßig dokumentiert und nur mit Tricks sinnvoll zu benutzen. Doch zunächst einmal reicht in vielen Fällen der DIR-Befehl tatsächlich aus: Mit Hilfe des Schalters `/S` lassen sich ganze Unterverzeichnisse durchsuchen. Wenn Sie also nur anhand des Namens nach einer Datei suchen, genügt die Eingabe von `DIR C:\DATEI.TXT /S` wobei Sie `DATEI.TXT` durch den Namen der gesuchten Datei ersetzen. Sie können natürlich auch die Wildcards `*` und `?` benutzen und zum Beispiel mit `DIR C:\*.BAT /S` alle Batch-Dateien auf Ihrer Festplatte aufspüren. Mit Hilfe des FIND-Befehls suchen Sie hingegen in der Regel nach dem Inhalt einer Datei. Im einfachsten Fall lautet die Syntax `FIND "TEXT" DATEI.TXT` womit die Datei `DATEI.TXT` nach der Zeichenfolge `TEXT` durchsucht wird. Leider ist `FIND` nicht in der Lage, Wildcards auszuwerten und so mehrere Dateien gleichzeitig zu durchsuchen. Wenn Sie das wollen, müssen Sie sich mit der folgenden Konstruktion helfen: `FOR %F IN (*.TXT) DO FIND „TEXT" %F` Diese Befehlsfolge veranlaßt `DOS`, alle Dateien, die auf das Muster `*.TXT` passen, zu suchen und an `FIND` zum Durchsuchen zu übergeben. Das Problem: Auch mit dieser Konstruktion werden keine Unterverzeichnisse durchsucht. Übrigens sollten Sie `FIND` mit dem Parameter `/I` aufrufen, wenn es nicht auf Groß-/Kleinschreibung ankommt.*

COMING UP!

## Armored Fist

NovaLogic hat sich für die Zukunft viel vorgenommen: Armored Fist soll alle Rekorde brechen und in puncto Verkaufszahlen sogar den eigenen Topseller Comanche in den Schatten stellen. Ein hochgestecktes Ziel, aber die Vorabversion konnte bereits alle Erwartungen übertreffen. Lesen Sie in der nächsten Ausgabe unseren ausführlichen Testbericht. Das Spiel des Monats?



## Inferno




Atemberaubende Grafiken und hammerharte Musik: Inferno könnte der Actionknaller des Winters werden. Fraglich ist nur noch, ob die Programmierer von D.I.D. es noch rechtzeitig schaffen werden, die knackigen Riffs der Gothic-Rockgruppe Alien Sex Fiend in den Spielfluß zu integrieren.

## Magic Carpet



Der ECTS-Rundumschlag von Bullfrog könnte zum Renner dieses Winters werden. Nachdem wir Ihnen von der London-Messe die ersten Bilder mitgebracht haben, versuchen wir, bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe ein Preview zu drucken. Mit einem ausführlichen Volltest werden wir wahrscheinlich noch bis zur Jahreswende warten müssen.

## Rise of the Robots



Prügelspiele hatten bislang meistens fernöstliche Kampfsportarten als Hintergrund. Bei Rise of the Robots geht es zwar auch um den Kampf Mann gegen Mann, aber anstatt von Blut spritzt hier höchstens Maschinenöl. Auf der ECTS vermittelte die erste spielbare Version schon einen sehr guten Eindruck.

## 3DO-Steckkarte

Wirklich flexibel ist man nur mit dem PC. Das beweist die brandneue 3DO-Karte von Creative Labs überdeutlich. Noch im September soll dieses kleine Wunderwerk in Europa erscheinen, und wir setzen alle Hebel in Bewegung, um an eine testfähige Version heranzukommen.

**Die nächste PC Games erscheint am 9. November im Zeitschriftenhandel!**

## Impressum

**Verlagsanschrift:**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

**Anschrift der Redaktion:**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Redaktionsleiter:** Christoph Holowaty

**Stellv. Redaktionsleiter:** Christian Müller

**Leitende Redakteure:** (verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

**Bildredaktion:** Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

**Redaktion Deutschland:**
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

**Redaktion Tips und Tricks:**
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

**Layout:**
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Patrick Hodge

**Freie Mitarbeiter:**
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner Harald Wagner, Lars Geiger

**Titelgestaltung:** Simon Schmid

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:**
Stefanie Geltenpath

**Vertrieb:** Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

**Anzeigenleitung:**
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0 171 - 6 21 31 46

**Anzeigendisposition:**
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

**verantwortlich für den Anzeigenteil**
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

**Druck:** Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Kopierservice Coverdisk:** Astat Media GmbH

**Titel PC Games:** © Psygnosis

**Abonnement:**
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.








**ANGRIFF**
Eine Einheit angreifen lassen oder eine Stadt, Bank oder Burg angreifen.

**ERHÖHEN**
Zum Kampfbildschirm die Kampfgeschwindigkeit einstellen. Außerdem auch zum Einstellen einer Geldsumme bei Verhandlungen.

**SUCHEN**
Aufklärer aussenden, um Rohstoffe oder Schätze aufzuspüren.

**STADTINFORMATIONEN**
Gibt Informationen über die Stadt, in der man sich momentan aufhält.

**VERKAUFEN**
Mit dieser Funktion kann der Spieler seine Waren verkaufen.

**WEITERE WAREN**
Dient zum Blättern im Warenhaus.

**SCHATZ**
Zeigt die Position eines bekannten Schatzes.

**VERHANDLUNGEN**
Vor einem Kampf kann hiermit versucht werden, diesen zu vermeiden.

**SENKEN**
Gegensatz zu Erhöhen.

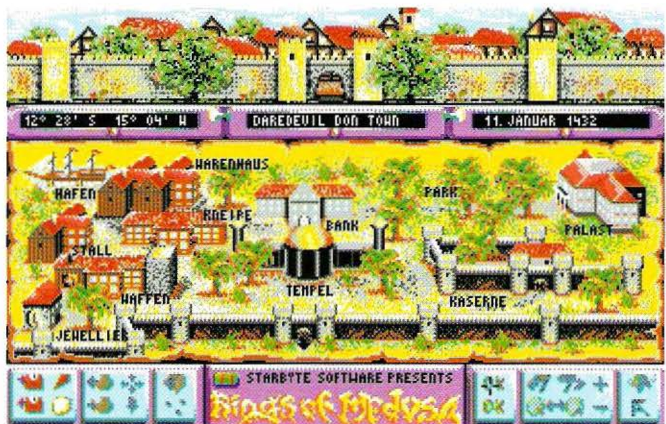
**MINE**
Mine graben.

Weiterhin gibt es in der Mitte der Leiste ein Informationsfeld, in dem Optionen abgelesen oder eingestellt werden können.










## PASSWÖRTER FÜR DIE KOPIERSCHUTZABFRAGE BEI RINGS OF MEDUSA

| Seite | Zeile | Wort | Eingabe |
|---|---|---|---|
| 4 | 9 | 6 | Prinzen |
| 5 | 6 | 3 | Morenor |
| 5 | 17 | 1 | Orcs |
| 6 | 4 | 1 | Zeit |
| 6 | 6 | 3 | Palast |
| 7 | 1 | 7 | Kopf |
| 7 | 11 | 9 | Magier |
| 8 | 9 | 3 | Himmel |
| 8 | 15 | 1 | Dalrin |
| 9 | 1 | 2 | Drache |
| 9 | 9 | 1 | Cirion |
| 13 | 2 | 3 | nach |
| 16 | 4 | 1 | Feinde |
| 16 | 11 | 7 | Mine |
| 17 | 1 | 3 | Spieler |
| 18 | 1 | 5 | Wagen |
| 18 | 12 | 4 | Soldaten |
| 19 | 8 | 2 | Monat |
| 20 | 2 | 2 | Stadt |
| 21 | 2 | 2 | Bank |
| 21 | 2 | 8 | Ware |
| 21 | 10 | 2 | Geld |
| 23 | 1 | 6 | Einheit |
| 24 | 4 | 4 | Waffen |
| 25 | 2 | 2 | Stall |
| 26 | 1 | 10 | Schatz |
| 26 | 3 | 3 | Bereich |
| 29 | 5 | 6 | eigenen |
| 31 | 4 | 5 | Flamme |
| 31 | 10 | 2 | mit |

# RINGS OF MEDUSA

## INSTALLATION

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und wechseln Sie auf dieses, indem Sie A: oder B: (je nach Laufwerksbezeichnung) eingeben. Mit INSTALL können Sie dann die Installation beginnen.
ACHTUNG! Sollten Sie ein leicht dejustiertes Laufwerk besitzen, so kann es zu einem Fehler bei der Installation kommen; dann müssen Sie Rings of Medusa per Hand installieren. Wechseln Sie auf das Festplottenlaufwerk und legen Sie mit MD ROM ein Verzeichnis an. Danach schieben Sie die Diskette in das 3,5"-Laufwerk und wechseln auf dieses. Die Eingabe COPY 0001.EXE C:\ROM bringt dann das wichtige File auf Ihre HardDisk. Bei diesem File handelt es sich um einen Self-Extractor, also um ein selbstentpackendes Programm. Rufen Sie es mit 0001.EXE auf, so entpackt es sich und es sollten keine weiteren Probleme auftauchen. Das Spiel starten Sie anschließend mit ROM.

Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

**Garantie PC Action Kombi 11/94**

*Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und kurze Fehlerbeschreibung!*

*Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## ZIEL DES SPIELS

Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Königssohns und hat nun die Aufgabe, den Vormarsch der Medusa zu stoppen und das zersplitterte Königreich wieder zu vereinigen.
Dazu muß er die Göttin Medusa zum Kampf herausfordern. Die Göttin aber kann er nur rufen, indem er fünf Ringe findet und diese in einem Tempel zusammensetzt. Damit zwingt er Medusa, sich dem Kampf zu stellen. Die grundsätzliche Aufgabe besteht also darin, diese fünf Ringe zu finden.
Doch leider hat der König nur noch sehr wenig Macht, und so sind die Startbedingungen für den Königssohn nicht gerade aussichtsreich. Er muß zuerst Geld verdienen, um sich eine Armee leisten zu können...

## DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Am untersten Rand des Bildschirms befinden sich die Informations- und die Menüleiste. Die Informationsleiste gibt Auskunft über Position und Untergrund, auf dem sich der Spieler befindet (zum Beispiel: Sumpf, Wald...). Weiterhin beinhaltet die Informationsleiste einen Kalender. Der Spieler sieht also immer, wieviel Zeit ihm noch bleibt, bis die nächsten Soldzahlungen anstehen.
Die Menüleiste besteht aus vielen Funktionsfeldern und einem drehbaren Informationsfeld in der Mitte der Menüleiste. Es ist nicht immer möglich, alle Funktionen anzuklicken. Je nach Situation sind immer nur einige anwählbar. Die schraffierten Felder sind nicht anwählbar.

**Im folgenden werden die einzelnen Funktionen beschrieben:**

**SPEICHERN**
Kann nur in einer Stadt angeklickt werden. Hiermit kann der Spielstand gespeichert werden.

**NOTIZBLOCK**
Ebenfalls nur in der Stadt verfügbar. Spieler kann sich Notizen machen (zum Beispiel: die Koordinaten einer Insel).

**KAUFEN**
Dient dazu, selektierte Gegenstände zu kaufen.

**MAXIMAL**
Hiermit kann in Verbindung mit Kaufen oder Verkaufen alles einer selektierten Sache gehandelt werden.

**TÜR**
Einen Ort oder eine Spielsituation verlassen.

**OK**
Hier klicken, um eine Frage mit Ja zu beantworten (zum Beispiel: Stadt XYZ verlassen?)

**RÜCKZUG**
Dient im Kampfbildschirm dazu, die selektierte Einheit zurückzurufen.